
POCKET GAMER
电子天下
零售价8.80元
2007年18期 Vol.88
掌机迷
口袋妖怪不可思议的迷宫
彻底攻略
合金装备OPS+
怪物猎人2
诞生物语
核心危机 最终幻想7
恐惧的起源
特别策划
东京游戏展
总力报道
192页
+DVD大光盘
精彩大进化开始
ACTION!
专用软件完全收录
最新NDS/PSP游戏满载
掌机新作原声音乐附送
壁纸、视频样样精彩
掌机迷
DVD
真正12cm光盘
ISSN 1672-8866
18>
9 771672 886049



玩转NDS实用技巧大全
实力打造国内最强最全的NDS全方位使用技巧工具书！NDS玩家必备的大宝典，年度特辑！
Nintendo DS
终极奥技
DS不止是玩游戏的！
还有更多其他功能！
各种自制软件使用！
所有功能方法！完全公开！
《掌机迷》编辑部 策划制作
超值定价：19.80元
各种软硬周边
NDS/NDSL
完全对应
全力打造NDS各种软件使用方法及技巧大全
NDS全版本主机介绍
硬件周边全收藏!!
为你购买主机和周边提供参考
购买的最佳指南书
各种自制软件
使用全攻略!!
为NDS扩展更多
更丰富的功能
各种流行烧录卡
一网打尽!!
无论是购买烧录还是使用
本书都是最优秀的向导
总力整理特辑
游戏热门推荐
精心挑选从发售到现在200多款素质优秀的游戏，如果不知道玩什么就赶快来看看吧！
10月中旬
全国上市
超值价
19.8元
DVD-ROM
NDS自制游戏软件满载
精选汉化游戏全面收录
最新热门NDS游戏集合
实用程序彻底一网打尽
准确发售日期请关注下期《电软》、《掌机迷》
全版本NDS详细使用方法、购机指南、各种周边介绍。热门烧录卡全面收录及各烧录卡软件的使用方法。媒体播放全教程教你如何使用NDS看电影、听音乐无线联机使用详解。WI-FI网络的架设和设定，无线联机方法及实例攻略。主流模拟器的使用方法。NDS上各种官方/自制软件的使用方法。热门游戏大盘点！NDS发售至今的200多部优秀作品盘点。
全面接受邮购
邮购请注明“NDS终极奥技”
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部 邮编：100011
邮购电话：010-6442177 / 64472180 邮购免收邮资



口袋迷的1001问
口袋妖怪特训营!
2007
口袋迷年度纪念特辑
所有《口袋妖怪》问题在这里集结！彻底解答所有关于口袋妖怪的各种疑问，游戏（所有主流系列）、动画、漫画、玩具、电影、卡片等口袋主题娱乐，一书全部收录！《口袋迷》2007年年度超大纪念特辑！“口袋迷”必备的大宝典，你想知道和你不知道的口袋妖怪尽收其中！
口袋必备知识特别训练
1438问答终极收录
超值定价18元
赠
口袋迷你典藏
剧场版精选音乐集
口袋迷的1001问
口袋妖怪特训营!
2007
口袋迷
POKéMON FAN
口袋问题合计收录
1438问
9月5日
全国上市
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部
邮购电话：010 64472177 邮编：100011
邮购免收邮费 邮购请注明“口袋特训营”

杂志+DVD
总88期
2007年第18期

CONTENTS



■合金装备OPS+

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：8.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功
出品人：黄昌星
主编：杨帆
责任编辑：郑佳鑫、庄凌艳
编辑：暗凌、翔武、莱团、猴子、露琪
美术编辑：刘振伟
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

特别策划



年度最大游戏展会本期超大特报，所有新作新闻一网打尽，快来看看你最喜欢的游戏和厂商都有哪些精彩表演吧！

特别策划

LEVEL5为玩家们带来的最新游戏作品，分别是《闪电11人》和《雷顿教授 恶魔之箱》。我们特地为您准备了最新情报，请不要错过。

恐惧是什么？你曾经感觉到它的存在吗？是否你为了体验刺激而选择进行某项与恐怖有关的活动？相信看过这篇特稿你会了解它的存在。

当前最热门的《怪物猎人》系列到底是如何诞生的呢？本期我们就走进CAPCOM开发小组一起来探寻该系列的秘密吧！

CAPCOM的另一系列大作，本期再次针对新作对制作人进行了专访，新情报就在本期公开！

新闻中心

新作报道

PG攻略战队

游戏评测团

软硬兵团

游戏单间

PG吧

4.7GB超大容量光盘！

本期DVD光盘精彩内容


——工具内容

新版PSP用模拟器打包赠送。
FF7CC危机核心高清视频。
lucky star精选壁纸
最新3.71固件

——日剧连载

萤之光1~3


——NDS游戏

FIFA 08
世界七大奇迹
极品醉车2：激情之夜
描绘生命
我的模拟人生
南梦宫博物馆DS
拯救德尔特拉：七颗宝石
机动剧团

——PSP游戏

危机核心 最终幻想7
R—TYPE战略版





本刊声明

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

招聘信息

编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—yp@vgame.cn

GAME SHOW COMIHG!

卷首特报

东京游戏展到来!!

全直击解读!!

天气虽然刚刚凉爽，但是又一次热浪即将袭来。每年一度的东京游戏展拉开序幕。



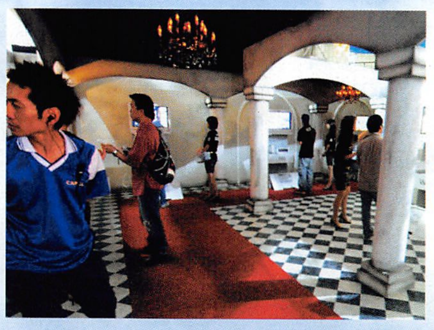
在日本一年一度的最大规模游戏展——东京游戏展（以下简称TGS）于9月20日正式在幕张会展中心开幕。本次TGS和以往有些不同，会期从原来的3天延长到4天，增加的一天并非一般参展日，而是专门针对媒体记者开放的商务日增加一天。主办方CESA表示历经10年的第17届东京游戏展在日本乃至世界受到极大的关注，为了进一步强化展会的行业化和国际化，因此决定增加展会的商务日。



今年参展TGS2007的厂商来自19个国家和地区，共217家，非日本厂商共有97家。参展厂商数量相比去年增加了很多。

在上届TGS落幕之后一直说今年TGS将减小规模，到现在看来和去年相比规模也没有变小。在展区的规模以及参展的厂商数量上反而成为了历史最高的一届。本次到场人数也达到了历届最高的193040人。

本次TGS展会的重头是PS3、WII、XBOX360这三部次世代主机的作品。随着次世代主机在全球的普及，人们的目光也都聚焦在这3台主机上面。PS3搭载震动机能的新手柄“DUAL SHOCK3”也在这次展会上正式亮相。虽然本次任天堂没有参加，但是展会设置了WII的游戏试玩台，很多第三方软件商都有对应WII的游戏出展。去年的TGS上WII展出的作品多数都是影像，今年WII的游戏试玩台到处可见，占据了相当大的场地，比去年更让玩家直观感受到WII的魅力。



在展会上有各厂商的作品发表会。各大厂商纷纷拿出了各家的看家大作，公布了很多新作消息或者已公布作品的展示，多数作品都配有试玩展示台，可以供玩家试玩感受。除了日本游戏厂商，今年其他国家地区的厂商也积极参展。

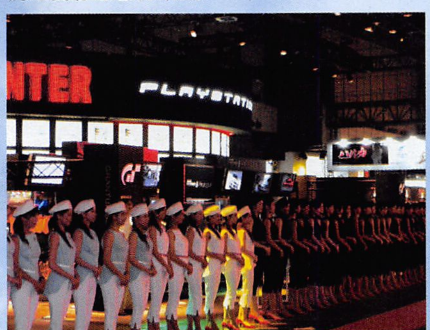
本届TGS给人的感觉是，相比E3展的规模缩小，TGS不但没给人这种感觉，反而对以后的TGS规模更加期待了。游戏业的发展速度也是越来越快，这也让更多厂商对游戏开发更有兴趣。



TGS2007 展会报道——SCE

SONY 态度诚恳，手柄震动回归

SONY的展会上主要是对PS3的新手柄做了一番宣传。这也是PS3发售后玩家们抱怨手柄无震动的结果所致。

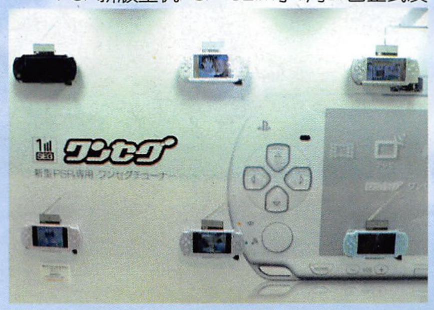


PlayStation 3的新手柄搭载了新的震动机能，名为“Dual Shock 3”。在此次展览会上发表，并在游戏试玩台上提供了试玩。SONY在PS3设计的时候取消了PS2手柄上的震动机能，结果在发售之后遭到了不少玩家的抱怨。

在放弃震动一年之后，SCE终于意识到震动对于游戏的重要性，在结束了与Immersion的知识产权诉讼之后，SCE以100亿日元的价格买下了游戏手柄的震动机能专利，并且重新设计制造了Dual Shock 3手柄。这对于因为主机缺乏震动而失望的玩家们来说的确是一个亡羊补牢式的安慰，估计SCE在砸下专利赔款的血本之后一定会将这个功能好好应用在所有新推出的游戏里的。又有消息说过去不支持震动的游戏在PS3主机系统软件升级之后也会追加震动机能，看来SCE对于游戏手柄方面的检讨态度确实十分认真。也希望这次改动能让玩家们满意，以后的游戏也会更有乐趣。

PSP 新机势头喜人，新作品公布

PSP新版主机PSP SLIM于9月20日正式发售，在TGS上这也是一个展出重点。新版主机可以接在电视上显示画面，在展会上也有这样的展台设置，以便玩家们观看实际效果。





大众高尔夫 P2



《大众高尔夫》系列在PS时代就很受欢迎，PSP版《大众高尔夫P》第一作作为PSP首发软件取得了不错的销量，这次公布的是该系列最新作。玩家可以通过无线联机和朋友对战，而且还可以对自己的角色进行培养，收集游戏中各种有趣的服装也是很受欢迎的要素之一，本作收录的球场数量是前作的一倍多。游戏预定在12月发售，在展会上有本作的试玩台供玩家来进行试玩。

PATAPON

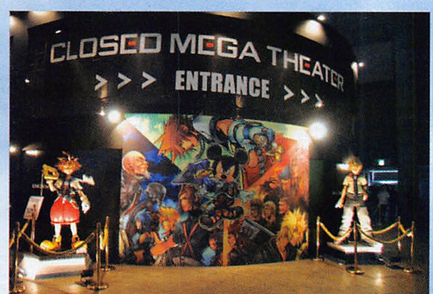


这是首次公布的新作，游戏是按照四拍子的节奏输入按键，一边敲鼓一边操作小生物“PATAPON”。这是一部风格十分独特的作品，画面的风格有点类似《LOCOROCO》。玩家扮演“PATAPON”的神，按照节奏输入按键，□键是“PATA”声，○键是“PON”的声音，根据闪烁的光标输入“PATA”或“PON”的指令组合，使小生物前进或绕开障碍，以及对敌人发动攻击。如果不按照节奏输入，就会不能前进或者遭到敌人的反击。

这款游戏的玩法很独特，也吸引了很多玩家的注意。

TGS2007 展会报道——SQUARE-ENIX

Square Enix作为历届TGS上受关注的厂商,也准备了很多重量级作品公布。



王国之心3部新作公布

Square Enix发布了《王国之心》系列的最新作品，包括DS版的《王国之心 358/2 天》(Kingdom Hearts 358/2 Days）、PSP版的《王国之心 睡梦中诞生》(Kingdom Hearts Birth by Sleep)和手机版的《王国之心 未知密码》(Kingdom Hearts Coded)。这三部游戏的发售日和价格都没有决定。《王国之心》系列是2002年3月发售的角色扮演游戏，由Walt Disney公司授权，Buena Vista与Square Enix共同开发制作。以前FF系列的著名角色设定师野村哲也以这部作品成功地从美术设计转职为游戏制作人，现在该系列在全世界累计出货量已经达到了1100万份以上。

《王国之心 睡梦中诞生》的故事发生在1代之前。在索拉还没有得到钥匙剑（Keyblade）的时候，世界上存在着多个使用这种武器的Keyblade Master。其中1人是古代学者安塞姆的座下第一弟子捷亚诺特。他和另外一名会使用钥匙剑的弟子突然失踪了。这是巨大灾难来临的前兆，得知此事的某位Keyblade Master派出自己的三名弟子去追寻失踪的2人，而这3个人就是本作的主人公。



星海传说系列新作公布展示

在本届TGS之前，《星海传说》《星海传说2》就决定在PSP上进行复刻。《星海传说》是作为系列作的原点，在SFC上发售，是SFC上少数有语音的作品，也是容量最大的作品之一。《星海传说2》是讲述《星海传说》故事20年后的作品，发售在PS上，也是登场人物最多的一部。这次复刻版的副标题分别用“第一章”“第二章”来命名，人物和画面都是重新制作的，还邀请了强大的声优阵容。

此外还公布了《星海传说4》的消息，但对应平台、发售日、价格等消息都没有公布，让我们也拭目以待吧。



FF&DQ仍然是展会重头

在这次TGS上，S-E虽然没有公布《FF》系列和《DQ》系列的新作，但是在这两大系列作品展示会上仍然人气很高，而且在试玩台前也挤满了很多人。

《FF4》的试玩版是塞希尔和凯因从巴隆城出发向米斯特洞穴前进的剧情开始。中途会有罗莎、长大的莉迪亚、希德共计5人。战斗时上屏显示战斗画面和敌我角色，下屏显示我方HP/MP以及指令选择，这是和原版完全一样的。不同的是这次增加了自动战斗的指令，对于杂兵战是利器。希德这次新增加了“改造”指令，消费特定的道具可以再武器上附加属性，增加了不少战略性，非常不错。



TGS2007 展会报道——SNK PLAYMORE

著名厂商SNK PLAYMORE在本届TGS上也公布了多部街机和家用主机的作品。



街机的 3 款作品在开发中

SNK PLAYMORE作为街机格斗游戏大厂，自然不会放下老本行，本次公布的3款街机作品都是格斗游戏。

《格斗之王XII》是2D对战格斗《格斗之王》系列的最新作，本作使用的是TAITO的街机基板“TAITO TYPE X2”开发。

《侍魂 闪》是刀剑格斗《侍魂》系列的最新作。本作将进化到3D画面，并且有新的主角新的故事展开，登场角色全部都用3D画面来表现。

《格斗之王极限冲击REGULATION A2》是今年7月发售的《KOF极限冲击A》的续篇。本作在前作的基础上会增加新角色，目前关于本作的其他消息还未确定。

DS 是备受瞩目的焦点

在本次TGS展会SNK PLAYMORE公布的作品中，DS的新作也占了较大比例。特别是著名的动作射击系列《合金弹头》的最新作《合金弹头7》登陆DS。《合金弹头》系列先后登陆过NGPC、GBA两部掌机，这也是该系列在NDS上的首部作品。和前作一样，本作也有通过L/R键组合操作的特殊动作。目前这款作品的价格和发售日还没有确定。



《你的勇者》是一款RPG游戏。这款游戏的战斗画面和《露娜创世纪》相似，都是通屏画面。厂商给这款游戏的宣传语是“一天30分钟的大冒险”，表示了这款游戏并不用像其他RPG游戏一样，玩一次要花很长时间，可以在30分钟内轻松体会游戏的乐趣。不过在展会上没有设置该游戏的试玩台，只有宣传影像。本作预定在2008年发售。



《回忆之日》是以SNK游戏中人气女性角色为主题的恋爱游戏。这次公布的是第2作，和前作相同的是，仍然是移植手机上的同系列作品。

《心跳魔女神判2》也是这次公布的新作之一，本作的游戏方式和前作大同小异，只是有了新的故事，不过这游戏的卖点根本不在故事上。这款作品预定在2008年发售。

经典之作的新生——《KOF98 UM》

这是这次发表会上具有重量级的消息，《KOF98》将推出重新制作的复刻版。《KOF98》是《KOF》系列评价很高的一作，此次的重制版也具有一定纪念意义。

重制版和原作有很大不同，人物中增加了如月影二、藤堂香澄、吉斯、大蛇等9名角色。其中吉斯、玛丽、山崎龙二、京这4名角色增加了里版。除了人物外，除了两个原有的模式外，又增加了一个新的模式。人物的必杀技和招式和原版也有不小变化。感觉平衡性上会没有原作强，但打起来一定会很爽快。



TOKYO GAME SHOW

TGS2007 展会报道——CAPCOM

今年CAPCOM的展台主要是PS3/XBOX360的《恶魔猎人4》、WII的《WE LOVE GOLF》、以及《生化危机 安布雷拉编年史》和《宝岛Z》等发售前的8部作品展出，并且还设置了试玩台供玩家进行试玩。展台上特设的舞台有制作人和名人作为特约嘉宾来迎接参展者们的到来。



展出作品中多数都是可以通过试玩台试玩的，其中《恶魔猎人4》《WE LOVE GOLF》这两个作品的试玩台就占了38个。《恶魔猎人4》PS3版11台，XB360版11台，共计22台。《WE LOVE GOLF》16台，可见CAPCOM对这两个游戏的重视。

不过CAPCOM在本届TGS上最让人震撼的消息莫过于《怪物猎人便携版2G》的发表了(以下简称《MHP2G》)。

爆炸性的公布——《MHP2G》

《怪物猎人》系列新作的发表是这次TGS上CAPCOM展区最受注目的。制作人辻本良三作为特约嘉宾刚一登台，展台周围气氛也变了。在这种气氛中，发表会正式开始。

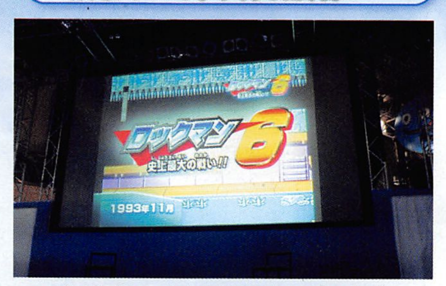
制作人辻本良三在台上发表怪物猎人系列最新作《MHP2G》，平台和前作一样都是PSP，发售日和价格以及详细信息等都没有在此公布。这次给玩家们公布了少量消息。



在《MHP2G》中增加了本系列中初登场的新怪物，还增加了比G级更高的难度，很适合高手猎人挑战。游戏中的音乐音效也比前作有提高，还有追加了新的地图和任务，制作人表示“在新追加的地图中有令FANS们惊喜的”。在关于新作品的存档继承上，本次将不采用《MHP2》继承《MHP》时的用装备折各种票，用素材折钱的办法，而是更完美地继承，让现在刚开始玩《MHP2》的人也感觉没有白玩，正在玩《MHP2》的也不用放下游戏来等待新作。

目前其他游戏中相关的要素没有公布，将在以后逐步公开。制作人表示“目前开发进展很顺利，距离发售日期也不久了”。

洛克人 20 周年特设展台



众所周知，今年是洛克人系列20周年。在TGS之际，CAPCOM也召开了相关的发表会来迎接20周年纪念。

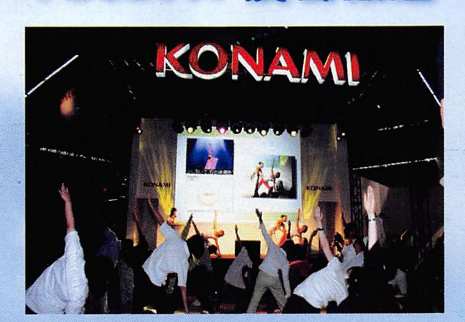
发表会刚开始时放映《洛克人》系列作品历代回顾介绍的影像，相信不少玩家们对这些作品也有很深的感情。影像结束后，《洛克人》系列之父稻船敬二登台，并在现场以问答的形式和台下观众进行交流，讲了一些制作时不为人知的经历。

稻船敬二讲解完毕后，《流星洛克人2》的开发者堀之内健上台，并公布了一些关于本作系统的一些最新情报。

发表会结束时，在场的观众可以获得《洛克人》20周年纪念设定集，以及特制的礼品包。



TGS2007 展会报道——KONAMI



今年不仅是《洛克人》的20周年纪念，还是《合金装备》系列的20周年纪念。KONAMI为《合金装备》也是大做准备，在TGS开幕前一天就召开了《KONAMI发表会2007》在会上重点为《合金装备》系列新作做了介绍。



《MGO》与《MGS4》同捆发售



在《KONAMI发表会2007》上，最受媒体关注的还是小岛工作室的监督——小岛秀夫。小岛秀夫在发表会上公布了《合金装备》系列最近作《MGS4》和网络对战游戏《MGO》(合金装备ONLINE）的游戏相关情报，并且公布了一些最新影像。这两部作品的价格和发售日都没有明确确定，只是公布了《MGO》和《MGS4》在2008年年初同捆发售的消息。在TGS展会上，共提供了48台《MGS4》的试玩台供玩家试玩，同时还有影像展示。

随后在发表会上还公布了DS的新作《TIME HOLLOW》《口袋棒球10》，WII的《胜利十一人WII》等作品。

众多新作发表试玩

在本次TGS展会KONAMI的展台上，公布了几款最近作品。DS的《TIME HOLLOW 追寻被夺走的过去》就是其中之一。这是一部以时间为主题的AVG作品，主人公是一名和父母同居的高中生。陷入一场火灾与父母走失的恶梦后，发现自己处在 “真正在12年前失去父母状态”的现实中。他得到了被称为“HOLLOW PEN”的神笔，这支笔可以改变过去。为了找回被夺走的过去，他借助这支笔开始了他的冒险。制作人表示，这是一款重视故事性的AVG游戏，玩家要靠手中的“HOLLOW PEN”来修正过去，各种发生的事件也是十分错杂的。



此外，这次的试玩台上还有《生存少年》系列的最新作的试玩。本作名为《生存少年 小岛的大秘密》。这个系列是以孤岛落难、野外生存为主题的。先后在GB和NDS上各出过两部作品，本作也是继《迷失蔚蓝》后在NDS上的第3作。这次在前作基础上增加了一些新要素，特别是这一作同伴登场人数将达到3人，利用每个人的特点在孤岛上求生。

KONAMI著名的棒球游戏《口袋棒球》系列的最新作在这次TGS上也有展出试玩。《口袋棒球10》是NDS上《口袋棒球》的最新作品，本作在人物的多边形上有增强。在发表会上，该系列的制作人上垣和彦表示“《口袋棒球》系列将进军北美市场”。美版名为《MLB Power Pros》，并将在10月1日发售PS2和WII版。

PSP上恐怖动作游戏《寂静岭 起源》在这次也有参展试玩，游戏在今年12月6日发售。利用DS周边——“卡片读取机”进行的游戏《兽神传 终极野兽战斗》也引起不少玩家的注意。

TGS2007 展会报道——NBGI

BANDAINAMCO在本届TGS上的表现也是很活跃的，开设了一些特别展台，例如高达特别展台和凉宫春日特别展台等。



高达特别展台

高达特别展台上主要由制作人广野启和后藤能孝主持进行着，为《机动战士高达》中阿姆罗配音的著名声优古谷彻也作为特邀嘉宾登台，展台主要对PSP的《高达战斗编年史》和PS2的《SD高达G世纪精神》两款游戏进行介绍。

PSP的《高达战斗编年史》和之前在PSP上发售的《高达策略战》《高达 激斗》是同一系列，这个系列以UC系高达作品中的机体、驾驶员为基础改编的动作游戏。本作相比前两作在机体和驾驶员数量上增加了不少，同时还新加入了一些作品，战斗场景也比原来有所增加。

在展台的大屏幕上放映的影像中，首次公布了这一作可以在联机模式中协力进行游戏，本作将在10月初发售，相信不少玩家都迫不及待了。

除了《高达战斗编年史》外，在展台上还介绍了PS2的《SD高达G世纪 精神》。这款作品的系统是以PSP《SD高达G世纪P》为基础开发的，不过还会有些新的改进。

在高达特别展台上最令人兴奋的就是《基连野望》的最新作发表，这次作品的平台是PSP，故事是以《ZZ高达》剧情以后的为中心，应该是《ZZ高达》到《逆袭夏亚》之间。此外，还公布了一款DS上高达游戏的标题《高达纹章》，关于这一作品的具体情报还没有详细公开。



传说系列展台

在传说系列的展台上放映着DS的《纯真传说》的影像，之后，制作人大馆隆司对这次作品的特征进行一一说明。

《纯真传说》是NDS上传说系列的最新作，本作仍然继承了系列的经典特色——线性即时战斗系统。此外还有称号系统，根据人物不同的称号，升级的时候成长率也不同，也可以说是间接导入了职业系统。可以针对角色进行制定培养方向。

这次的“作战指令”系统也有了进化，为了对AI的行动进行更精确的限制，本作的“作战指令”系统也是系列最细致的，一共有47种，可以按玩家的要求来行动，此外还公布了本作可以联机协力作战。本作的主题歌《Follow The Nightingale》由KOKIA演唱。



凉宫春日的约定发表会

9月22日NBGI为PSP版《凉宫春日的约定》召开了特别发表会，会上请到了为凉宫春日配音的平野绫和为阿虚配音的杉田智和，以及特约嘉宾白石稔。到场观众大多都是凉宫春日的FANS，到场人数约为2300人。随后制作人对本作进行了详细的介绍，这款作品在CESA的评选上得到了最受关注奖。



TGS2007 展会报道——TECMO

忍者外传 龙剑试玩体验

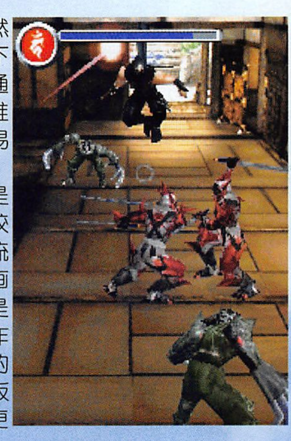
本作是由开发《死或生》系列的“TEAM NINJA”开发，类型为动作游戏，主要使用触笔进行操作。在本次TGS上，共设置了6个试玩台，游戏的试玩版虽然比较短，但给人留下的印象还是很不错的。

试玩版中收录了几个场景和一场BOSS战，试玩台的体验版也分为通常版和挑战版两个版本，地图和BOSS战都是相同的，唯一不同的是挑战版的敌人和BOSS都比较强。

本作需要把NDS竖过来玩，左画面显示关卡地图和要点操作说明，右画面显示的是游戏画面。需要用触笔来操作主人公的行动，移动的时候只要在目的地上点击即可，比较近的地方可以很快反应过来并到达，较远的地方就要等一下了。

主人公的攻击也是要靠触笔操作的，距离敌人比较远时点击敌人可以投掷手里剑攻击，并且可以连续点击攻击，距离敌人较近时就是用刀挥砍了。对于敌人的攻击可以挡格，也可以进行回避行动。忍术动作方面，在体验版中共有“跳跃斩”“饭纲落”“忍法”3种，都是靠输入方向键指令或者点击屏幕使用。试玩的时候触笔操作感觉很爽快，点击屏幕后角色的反应很快。攻击和使用忍术的操作也比较简单。

试玩版的关卡需要玩家清光每个场景中的所有敌人，不然无法进入到下个场景中。通常版的BOSS难度不高，很容易就可以通过了。其实关键还是操作手感比较好，动作也很流畅。游戏的画面可以说是NDS目前动作游戏中最好的了，期待正式版的发售以及更好的表现。





DS 西村京太郎悬念

本作是由悬念小说界的巨匠西村京太郎氏进行原案监修的推理冒险游戏，玩家在游戏中扮演一个新人侦探“新一新(あらた いっしん)”，通过调查发生的一起起案件，将真相逐步解明。本作预定在10月11日发售价格3,990日元，年龄限制15岁以上。

在试玩台提供了6台机器供玩家游玩。试玩台再现了杀人事件的现场，玩家在设置好的沙发上进行游戏。试玩版的内容是游戏第一章的《四张半塌塌米的迷宫》。游戏的时间大约在10–15分钟的样子。试玩也是从Special Stage开始之后才可以进行的，在参加之前需要确定一下活动的时间表。

游戏使用触笔进行操作。首先要对发生案件的地点进行现场检查，收集证据。在屋子的角落和被害者的尸体上，可以发现各种各样的证据。发现的东西用不同颜色的文字表示，并且被自动列入“证据清单”中。在收集完证据之后就可以进入推理部分，推理的时候需要对不同的人进行提问，之后选择证据出示。



TGS2007 展会报道——TAITO

在今年TAITO的展台上，很多面向NDS的作品都有影像方面的展出，可以说这是用“最直接体验游戏本作”的方式来决定胜负。不仅如此，很多举办活动的站台还为到场者准备了桌椅，给人留下了不错的印象。本次展会给人最大的印象就是“很多人都可以快乐地亲身体验游戏”。



DS《厨师妈妈2》



这是一款可以用触摸笔来体验“当妈妈”的游戏。本作中菜肴的种类达到系列最高值，有80种之多。烹调方式的种类也是前作的数倍，达到了150种以上。

在展台上玩家可以玩到和正式版几乎同等内容的试玩。游戏的基本流程就是选择一位好友并将他喜欢的食物做出来。做好后请对方品尝，如果对方满意的话就会追加新的料理菜单。

基本的游戏方式就是玩家的自由方式。整个过程轻松愉快。很多试玩的玩家都对增加的料理内容感到欣喜，即便是对操作不熟悉的小朋友也在妈妈的带领下玩得不亦乐乎。很多玩家在试玩的时候都摆出一副魅力主妇的模样。

前作让很多玩家有一种“虽然简单但是很有满足感”的感觉，所以本作增加的新内容对道场的玩家来说都是一种欣喜。虽然有些大人对此感觉一般，但是很多的小朋友都对料理产生了浓厚的兴趣。

DS《小蜜蜂X DREAM》

2008年将是《小蜜蜂》系列迎来30周年



的日子，本作就是系列的最新作品。小蜜蜂这种游戏的根本系统没有发生改变，但是若想晋级下一关卡就要打倒所有的敌人。其他改变的内容还有当能力积攒到一定程度后可以秒杀对手。

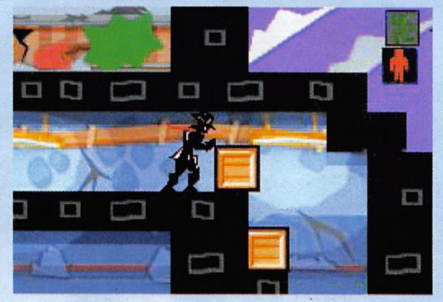
本作在视听方面有了大幅进化，从视觉以及听觉传达给玩家的信息时刻刺激着玩家的神经，虽然没有了那种“手忙脚乱”的感觉，但通过试玩可以感受到本作是一款“从根本上进化了”的作品，本作对应专用的周边控制器。

DS《紧急出口 EXIT DS》

前作的视觉效果很是独特，就像皮影一样，现在《EXIT》的最新作将在DS上登场。本作的主旨就是操作主人公“Mr.ESC”，从火灾、地震等危机状况中救助困境中的人，在规定的时间到达指定地点。与PSP版不同的事本作需要用到触摸笔进行操作。

最初玩家也许会因为“为什么点击机关也没有用”而烦恼，此时同伴会提醒玩家“首先点击主人公”，进而说明操作方法。点击Mr.ESC后，再指定场所Mr.ESC就会一直移动到指定场所。当前方有过大的高低段差时，Mr.ESC到达边缘后就会自动停住。

最初玩家也许会考虑“是用普通方式操作还是用触摸笔进行操作”，但是实际玩过之后就会发现使用触摸笔的话会方便很多，直接点击想去的地点就可以移动。机关之类的地方用触摸笔来操作也比普通操作方便不少。



2007搜酷潮流风云榜









为钟爱潮品支持 为自己幸运投票

活动支持品牌：

NIKE adidas PUMA CONVERSE Mizuno K·SWISS Gola acupuncture westmill SKECHERS G-STAR RAW TOUGH ENERGIE REPLAY LACOSTE MLB ecko unltd. KARL KANI FUBU AZONE KEEN MERRELL Lomographic Society Asia www.lomographyasia.com

SoCooL 体育博览

活动详情参见2007年SoCooL10月号

20大潮流奖项 200件最酷潮品 等你拿

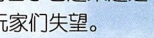


PATRIX 纸客帝国

首款国产趣味免费网游巨作
将于 2007 年 11 月 8 日盛大公测

ASH

这款早在2004就已经公布的游戏作品，如今终于要推出了，ASH是由FF之父坂口博信所开设的公司为NDS专门准备的一款SLG类型的游戏作品，游戏采用了NDS首款高达2Gbit的rom容量进行制作，在rom中装载了大量的CG电影，而且与游戏结合得非常优秀，游戏采用了多种经典的SLG著名系统，再配合自己本身的原创要素，小队分组将作为此款游戏的首推要素。游戏灵活地利用了NDS双屏设定，在遇敌的时候上屏显示敌人，下屏显示我方的角色。这款游戏日本著名杂志FAMI通给予了33分的评价，作为一款战略游戏来说已经是一个非常不错的分数了。游戏在10月4日即将在日本发售，距离我们能够玩到的日子也越来越近了。相信这款游戏一定不会让玩家们失望。

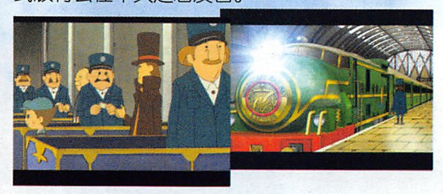

←华丽的画面表现，将会让玩家感动。



雷顿教授 恶魔之箱

大受好评的雷顿教授三部曲中的第二部作品终于就快要发售了，本次的事件初始将会发生在一辆列车上，在列车上雷顿教授和助手路克将会面对全新的谜题挑战。一封神秘的信被送到了雷顿教授的家中，在信中记载着一个被称为"恶魔之箱"的神秘宝藏，但是如果你找到它并且将其打开的话……

大批量全新的谜题与精彩的过场CG将会加入到游戏中。本次所登场的谜题除了大部分原创之外，前作的一些经典谜题也会出现。本次TGS展会上LEVEL-5所发布的试玩版并不是《恶魔之箱》的完整内容，而是完全原创的雷顿教授的假日，在这个试玩版中在雷顿教授的家中将会出现很多没有见过的谜题等待玩家们的解决。而本作的正式版将会在不久之后发售。





闪电11人



相信大家都对推出第一款自家品牌的游戏《雷顿教授与不可思议的小镇》就大受好评的LEVEL-5印象深刻，而该公司的最新作品就是以足球为题材的RPG《闪电11人》！游戏的舞台是国中的足球社团。玩家将扮演即将遭到废社的足球队长，率队与国中队伍的强手进行较量。本期大篇幅的对这款游戏进行了详细介绍。虽然这款游戏题材是一款足球游戏，但类型却是RPG！在学校以及街上等地方走来走去就会发生各种各样的事件。还可以召集更多的同伴加入足球队！

比赛中游戏的操作完全是以触摸笔来进行的。不管是盘球的方向还是想要传球的对象，都只需要使用触摸笔点一下就可以了，真的是非常简单的设定！

在游戏中的角色，都拥有如同足球动画角色般的超华丽必杀技。使用简单，而且华丽异常。

恶魔城X

在11月8日即将发布的游戏，同时本作的诚意也得到恶魔城FANS的一致肯定，本作不但包含了PCE版血之轮回的重制版，而且还收录了本作的经典版，血之轮回的经典版是PCE上著名的《恶魔城》作品，游戏无论从音效还是画面上，都达到了一定的高度。而本作最为厚道的地方就是携带了PS版的经典作品《月下夜想曲》，游戏虽然是移植自PS版，但是却加入了SS版中独有的玛利亚模式。本作决定在11月8日推出两个版本，一个是限定版另外一个则是普通版。小岛纹美女士的再次复出一定会让老玩家们感动。


←经典场景也会不断地出现在游戏中，如图所示，这是一个经典的场面。

→著名的游戏场面将会不断地出现在游戏中。你准备好迎接这个游戏了吗？

寂静岭 起源

KONAMI和Climax共同联手打造的名作续篇，此作将作为一个正统作品出现在PSP上。游戏将会为玩家讲述寂静岭的由来……本作的画面表现绝对在PS2级别上，而且游戏中将会出现更多的全新要素。本次TGS上出现的则是日版的最新预告影像，与美版不同的是日版将会将标题命名为“ZERO”。本作除了展出了预告影像之外，还透漏了一些新资料和一些专属名词。新场地和新武器也出现在新资料中，玩过试玩版的玩家们一定会了解到本作的素质。那么请我们共同期待这款游戏的发售。



→这些都是新的游戏场景，能够给玩家一种新的感觉。

←神秘的医院在等待着你的到来，一些全新的人物也会出现。

最终幻想 纷争



←经典的画面经过重新制作后出现在游戏中，好华丽。

←丰富多彩的连续技和技能，在最新的游戏中为您展示出来。

这是一款乱斗类型的游戏，而且这些乱斗的角色不是别人，正是历代FF作品中著名的主人公们，游戏的引擎采用了《最终幻想7 危机核心》的游戏引擎，并且将历代主人公们的招式都会一一还原到游戏中，游戏首次将FF系列改编成为乱斗类游戏，并且多位角色将会在游戏中同场竞技。

目前游戏仍然没有给出过多的资料，所以更为详细的消息请关注掌机迷的后续报道。

基连的野望

从最初的《基连的野望吉恩的系谱》到今天已经有9个年头了，本作曾经在PSP版中进行复刻，而正统续作终于决定登陆于PSP，这是本次TBS最让高达迷们兴奋的消息，前作在高达迷中拥有极高的人气。为了不让玩家们失望，所以制作商会用心去制作这款梦幻的续作。新作品命名为《机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁》，让高达FANS们惊喜的是，本作将会收录剧场版《机动战士高达 逆袭的夏亚》中的一部分剧情，此作目前尚没有更多消息，不过在场官方还指出在NDS版中也会推出一款高达新作。



↓最新公布的游戏内容会让FANS感到十分激动。

↑这款作品的公布应该是所育玩家的心声吧！

GTA

这是重量级的游戏，在欧美受到疯狂的追捧，这款作品就是由rockstar所推出的游戏《GTA系列》，游戏本着超高的自由度和一些疯狂的杀戮，本次TGS上所展出的是由CAPCOM在日本代理发行的日文版本，文本已经全部汉化成日语，方便日本玩家进行游戏，同时登场的还有从PSP上逆向移植到PS2上的作品，游戏也是完全日语本土化。



→狂野的代表性作品，在欧美具有代表性。

凉宫春日的约定

由NBGI制作,日本大人气动画《凉宫春日的忧郁》被改编成为游戏登陆于PSP上,《凉宫春日的忧郁》是在2003年在《ザ·スニーカ》杂志中进行连载,并且在2006年动画化,动画化后获得了巨大的成功。由NBGI所制作的PSP版《凉宫春日的忧郁》是一款AVG游戏,游戏中玩家们需要在动画里熟悉的舞台中与众角色对话发展游戏的剧情,这部作品最为让人激动的就是在游戏版中同样会请来动画版的原版声优进行配音。本次的TGS展会上制作商请来了"团长"的声优平野凌到场为其助阵,而且还在展会现场举行了与凉宫春日有关的表演活动。本作将会拥有全新的漫画AVG系统,一些有趣的迷你游戏也会加入其中,此外在配合PSP的机能相信一定不会让动画FANS们失望。



←现场的SHOW,气氛十分热闹不愧是团长啊!

星海传说1+2重制

这部作品的重生应该会让FANS们感到兴奋,这个系列的第一作是在SUPER FAMICOM上登场,系列第一作是在1996年于SUPERFAMICOM平台发售。在游戏中搭载了很多精心设计的系统,其中有角色可以在战斗场地上自由移动的即时战斗,以及描述主角与同伴间交流的“私人行动”等要素。本作不仅是确立[STAR OCEAN]基本架构的首作,同时也是系列中重制呼声最高的作品。

在游戏中可以通过事件形式来观看队伍角色间交流的系统。在进入城镇的时候按下特定按键,主角和同伴就会在城镇里分头展开行动。接下来,跟位于城镇某处的同伴进行交谈,有时候还会发生对话事件。这样的做法在当时是相当有创意的崭新尝试。

透过购买技能来使用的其中一项特技。玩家可以借此创作出能够在攻略中派上用场的各式道具!在制作道具的时候,角色本身所拥有的“才能”会有相当重要的影响。

[STAR OCEAN]系列是以描述壮阔太空史诗的故事、崭新的游戏系统为特征,且深受玩家好评的人气RPG作品。而该系列值得纪念的第一作也即将完全重制成[STAR OCEAN First Departure],于PlayStation Portable平台华丽登场。请玩家们共同期待这款游戏的发售吧!



合金弹头7

让谁也没有想到,ARC上著名的射击系列的最新作品竟然会登陆NDS,要不是本次TGS展会公布,相信熟知这个系列的玩家们都会认为它还是会制作在街机版中吧?不过登陆在NDS上对于玩家们也是一件好事,在本次TGS上,合金弹头7的试玩台被安置在一个小角落中,不知道为什么SNKPLAYMORE会这样安置这个曾经风靡一时的街机大作,根据试玩版的影像我们可以看出,7代继承了6代的要素,比如说武器保存,扔出武器等等。试玩的主人公只有麦克一个人,关卡好像是第一关。熟悉的敌人全部登场,而那辆著名的合金战车也出现在游戏中。



←游戏实际画面,还是以往风格。



←画面全都是经过重新制作,但是仍然还有以往的朴素风格。



虹吸战士 洛根之影

经典老牌作品《虹吸战士》依着副标题《黑镜》之名登陆PSP之后立刻获得了大量AVG玩家的追捧，特别是当时正处于PSP软件的缺乏时期，SCEA集合大量人手所推出的这款精心之作，无论从画面还是可玩性上都获得了极高的评价，虽然由于PSP当时拥有量本身的关系，这款作品的销量并不是很让SCEA高层满意。但是，即使这样SCEA仍然没有让销量打消续作的念头，续作洛根之影一直都在进行制作中。为了让这部作品更好地表现出虹吸战士的魅力，SCEA邀请了美国著名畅销小说作家Greg Rucka(代表作为《Atticus Kodiak》)来进行剧本的创作，Greg Rucka表示，在最新的一作虹吸战士中老主人公Gabe会经历多个千钧一发的任务，而能否让Gabe继续生存就要看玩家在游戏中的表现。而游戏的另外一个灵魂部分——音乐，则是由上半年最优秀的史诗剧《斯巴达300勇士》的谱曲人Azam Ali负责，相信大家在进行试玩版的过程中一定能够感受到几乎与场面配合完美的音乐，此外QTE系统将在此作起到一些关键作用，到时大家在游戏中可以慢慢体会。

这次的《虹吸战士》在画面相比前作并没有进行太多改变，然而本次的《虹吸战士——洛根之影》将会更加注重细节的表现，SCEA还在本作中穿插了大量的CG动画来给与玩家更加直接的震撼，本次TGS上展出了游戏的一些新视频和资料，而且游戏将会在10月发售。



←多人联机对战是这个游戏的特点之一。

→华丽的画面表现，高水准制作！



纯真传说

NDS版的传说第二作，游戏仍然采用3D引擎，配合高素质的动画表现，纯真传说是由Alfa System负责开发，游戏由插画家猪股睦美担任角色设定，著名的动画制作公司ProductionI.G.来负责制作片头动画的制作。

游戏的故事讲述了在长久持续的世界大战中，仍然能够保持优势与和平的王都雷古奴姆，开始出现可操纵超常力量的人类，而他们则被称为“异能者”，这些“异能者”被普通人恐惧并视为忌讳的存在。为了避免“异能者”的暴乱，王都因此颁布了‘异能者捕捉适应法’，展开大规模的异能者逮捕行动。



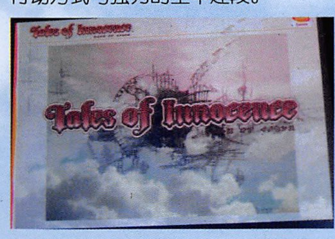
←游戏将用3D表现为大家呈现出一个美丽的世界。



→各种各样的角色也是传说的特点之一。

而就在此时，在王都某商家的儿子鲁卡(Ruca)开始逐渐注意到自己体内有异能之力的存在……

游戏将会采用3D建模来描绘人物与场景，而战斗系统则是融合了PS2版的《深渊传说》“FR-LMBS”和PS2版的《宿命传说》中的“AR-LMBS”，来组成全新的战斗系统，官方为这个新系统命名为——“次元跨越动作战斗系统（DS-LMBS）”，这个系统能为游戏提供高自由度的行动方式与强力的空中连段。



游戏预定的发售日期为2007年冬季，让我们一起期待吧！

合金装备OPS+

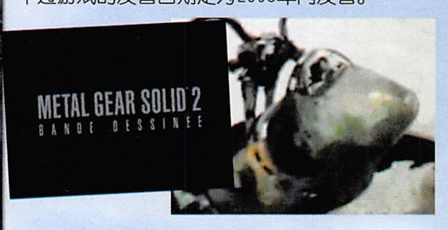
《合金装备 掌上行动》是MGS系列正统作品在PSP上的第二作，但是它却只是前作的一款资料篇而已，游戏主要强化了网络对战方面。一些全新的角色，如《合金装备4》中的老SNAKE，《合金装备2》中的雷电新增加的雷电也加入到游戏中。在单人模式中加入了“无尽的任务”和一些全新的敌方角色，这些都会成为吸引玩家目光的要素。而且此作还支持前作的通关存档，如果你有前作的通关存档，那么你就可以省去很多时间，因为你不必再去费尽心思收集以前收集过的角色了。作为合金装备FNAS的你来说，此作一定是非玩不可的作品。



→放出了此游戏的最新视频，此游戏已经发售，本期由猴子为您送上这个游戏的完整攻略解析，大家一定不要错过。

合金装备数字漫画2

《合金装备》的漫画题材作品，游戏将欧美漫画的风格引入游戏中，游戏请来了原班人马为其配音，用漫画的形式来表现动画的感觉。这次的合金装备数字漫画2将以《合金装备2 自由之子》的故事为原型，一些在《合金装备2 自由之子》中叙述不详细的地方，将会在此作中一次性交代明白，玩家可以通过这个漫画了解整个故事的来龙去脉，数字漫画和一般漫画所不同的就是，漫画并不是单纯的静态，在一些重要情节中将会以动态的形式给予表现。《合金装备2 自由之子》中的一些经典场面在漫画中将会以动态形式展现给玩家。游戏会首先发售美版，英语好的玩家们可以领略到此作的魅力，游戏尚未公布更多资料，不过游戏的发售日期定为2008年内发售。



瓦尔哈拉骑士2

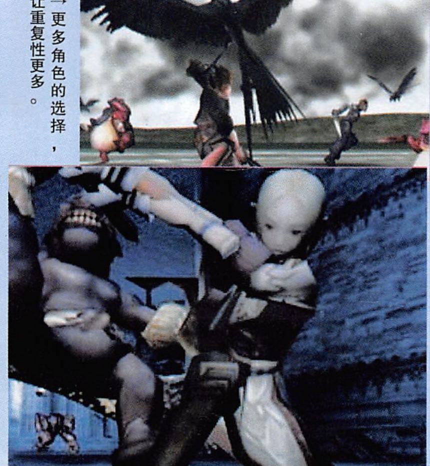


游戏由MMV发行，并且在近期开通了《瓦尔哈拉骑士2》的官方网站，在本次的TGS上MMV公开展出了这款作品的续作。《瓦尔哈拉骑士2》的制作商是日本K2会社(著名的忍者游戏"天株"的开发商）“负责开发，并且由“天诛”系列制作人桥本氏监制，类型为ARPG，游戏的人数为1——2人。这款作品是《瓦尔哈拉骑士2》是PSP游戏《瓦尔哈拉骑士》的续作，前作将卖点放在探索、收集和任务上，这款游戏类似于网络游戏的那种感觉，进入迷宫，组成队伍，收集装备。续作将会继续按照前作的路子发展下去。在游戏中为玩家的角色准备了更多的自定义选项，其中包括了，全新的种族、武器、装甲数量总共达到370种，而各种装备的组合则由前作的48000种提升到超过8万种，一些全新的怪物也会加入到游戏中，此作的新怪物数量将会超过240种。续作也同样强化了游戏中的剧情模式，大量的野外任务加入其中，数量会在60种以上。在联机模式下仍然保持着前作的风格，玩家可以组队进行迷宫探索或者是玩家之间的对战。

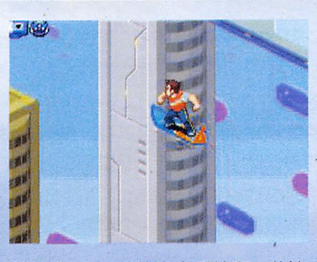


←更多的内容加入游戏中，游戏将会乐趣更多。

→更多角色的选择，让重复性更多。



流星洛克人2



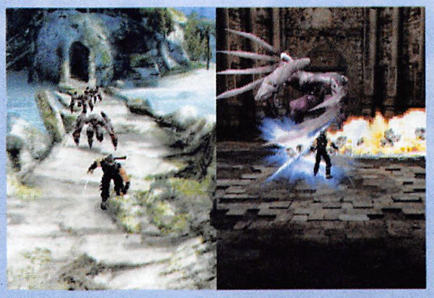
GBA上著名RPG作品《洛克人EXE》的3D化作品，如今终于推出了续作，游戏预定今年冬天发售，游戏全新加入了新的变身系统和一些为确认的生命体信息。而此款作品则是作为洛克人20周年纪念的第三部作品而发布。在新作中，洛克人可以根据远古时代拥有强大力量的3个种族所遗留下来的遗产来进行变身。这三个属性分别是木属性、电属性和炎属性。在变身的过程中游戏会播放一段极具魄力的即时变身演算。一些全新的敌人也会登场，但是它们的能力目前还没有更多的详细资料。

游戏仍然是RPG类型，普通探索情况下还是以2D形态表示，而在战斗的时候将会切换成3D表现。在本次TGS上播放了一段专门为了本次TGS而准备的动画影像还包括一小段游戏实际过程。

忍者龙剑传 龙剑

专门为NDS所制作的《忍者龙剑传》，这部作品将所有操作由原来的按键式改成了触控笔操作，各种招式技巧的使用完全都靠一只触摸笔完成。本次TGS放出的是游戏的实际游戏视频，根据视频我们可以看出虽然是触摸笔操作，但是游戏仍然流畅十足，各种招式技巧都可以用触摸笔良好地完成。

本作将会用全新的故事为大家讲述隼龙的传说，而新的女主人公红叶也会作为可选用角色登场。



↑华丽的画面表现让玩家感到振奋，在手感上游戏也是相当优秀。

怪物猎人2ndG

让PSP玩家拍手叫好的消息，那就是PSP的著名游戏作品怪物猎人2nd的资料片宣布推出，《怪物猎人》系列可以说得上是PSP主机中的招牌游戏作品。融入了网游要素大大地强化了游戏的耐玩性，怪物猎人最新作品以资料片的形式登陆PSP上，游戏将会出现新的怪物、新的敌人、新的场景以及全新的游戏任务。在游戏中将会出现比上位BOSS级别更为强大的G级别怪物。在本次TGS上并没有透漏过多关于此作的消息，不过本良三氏先生在访谈中则回答到这个游戏绝对不会让广大的猎人迷们等待太久。而且他还自信地说”虽然现在许多细节不宜透漏，但是游戏的完成品绝对不会让玩家们失望。



王国之心



本次的TGS展会上SQUARE ENIX公布了三款王国之心的游戏作品，并且在展会上播放了一段PSP版的王国之心华丽CG。这三款作品分别是PSP版的《王国之心 Birth by Sleep》、NDS版的《王国之心 358/2 Days》以及一款对应手机的《王国之心 Coded》。PSP版改成了一款单人冒险游戏，游戏的类型将会被推测成为ARPG。这款游戏主要是延续了PS2版的故事情节，游戏的故事内容将会为大家讲述隐藏的三位角色的传奇故事，而且游戏的主线主要发生在一切的开始，也就是说本作会发生在“遥远的过去”。从放出来的官方图片我们可以看到，虽然SQUARE ENIX并没有公布有关主角的任何消息，但是从图片中我们可以看到，主人公和FF7 危机核心中的扎克惊人的相似，难道……



更为详细的资料请关注掌机迷。

进化中的战斗

SONY VS 任天堂，这是一个长时间的战争，属于掌中的战争

与任天堂竞争掌机这快宝地的人几乎都是以失败告终，但是如今终于有一个厂商能够与它一直打持久战，它就是 SONY，直到今天仍在与其战斗……

文/严俊

一个延续下去的开端

如果索尼没有及时推出改良型PSP，或许这篇文章就不用再写下去了，因为那样的话就意味着次世代掌机之战结束。在此之前全球范围内的各大主战区DS均以或多或少的优势压倒PSP，当然了，中国大陆地区是个例外，暂且不提。PSP拥有绝对的机能优势，却无法与先天不足的对手抗衡，问题很明显出在软件上。索尼自以为可以把PS2的成功移植到PSP上，事实上索尼也确实做得不错，虽然掌机和家用机原本就不是一个档次，但诸如“胜利十一人”之类的大作跨平台过来还挺像模像样的，RR这样的招牌作就更不用说了，表现力直逼家用机，常被用做店头展示，为PSP赢得了不少掌声。但索尼犯了一个很大的错误，几乎走上了一条和当年SNK一样的不归路，游龄十年以上的老玩家应该知道SNK的家用机NG吧，当时SNK的2D游戏特别是格斗和动作类可以说是横扫街机市场。我很清楚地记得那时候国内几乎每家机厅都是清一色的KOF，95、96、97、98一字排开，外加两台合金弹头，这样就可以开张做生意了，而且是火得一塌糊涂，这都是发生在我们身边的事情。在日本，街机游戏榜毫无悬念地被SNK占据，就和索尼携PS2统一家用机市场一样，这家以街机发家的厂商随后推出了家用主机NG，并以完美移植大人气街机大作为卖点。当时一盘KOF卡带的售价就几乎十倍于其他机种的游戏，当然了，光荣的三国系列也是天价游戏之一，这是题外话。



SNK的理念是让玩家坐在家中就可以玩到街机游戏，索尼的理念是让玩家随时随地就可以玩到家用机游戏，事实证明SNK的理念没有得到玩家响应，因为在玩家眼中，街机游戏就是要在机厅里和陌生人一起玩才有感觉。回到我们身边，随着生活水平的提高，个人电脑已经不再是什么奢侈品了，可以说几乎每一个年轻人都拥有自己的电脑，也不再是电话拨号掐着秒表上网的时代了，月供百元甚至更低廉的宽带大家都用得起。但为什么网吧依然天天爆满，开了一家又一家，一家比一家装修豪华，发展到现在已经不再是“吧”的概念了，而是“城”，原因何在？我想几乎每个坐在网吧的人都会说：“家里玩的没感觉，网吧比较有气氛”，我想读者大人们应该对此也有共鸣吧。再说到PSP，你就会发现道理是一样的，那些游戏都在家用机上玩过了，如果要比较画面的话，同样的游戏难道不

是玩家用机版本更好吗？有什么理由去选择一个最差的平台呢。所以我个人觉得，是索尼自己击败了自己，无形之中把PSP的优势变成了劣势。

当然了，索尼并不是傻子，也已经察觉到了PSP处在极度危险的境地，必须设法挽回几近崩盘的形势，这是关键的一步。现在等你再来慢慢加强原创游戏的开发已经来不及了，当前最最紧急的是要留住玩家的注意力，所以索尼祭出了应急方案，推出改良机种，就像当年NDS向NDSL进化一样，只不过PSP来的要稍微迟一些罢了。可以说2000型PSP是令人满意的，机体更轻、更薄、屏幕更亮、按键改良、内存加大到64M、追加视频输出功能。外形的变化使得原本就走在时尚前沿的PSP更加前卫，这一点是毫无疑问的，单1000型PSP就已经在市面上出现了无数克隆品，MP3、MP4、地摊方块机，甚至是PSP造型的手机，实在是令人贻笑大方，这也直接证明了PSP外形设计的成功，不知道国内山寨厂会不会推出2000型克隆产品（笑）。如果说外形的进化是为了讨好玩家的眼球，那么改良内存我觉得更是关键，内存翻倍就意味着运行速度的提升，专题实验结果表明2000型的游戏读取速度优于1000型。而且更大内存也给到了游戏开发者更大的创作空间，虽然这并不能保证PSP一定可以成功，但至少今后PSP上一定会出现更华丽的大作，这将是PSP未来与DS抗衡的重要砝码。相反，这次索尼主打的视频输出功能我个人感觉很鸡肋，已故掌机之父横井军平曾经说过：“掌机就是便携”，而2000型的视频输出功能就等于把PSP变成了家用机，与便携一词完全相左。试问PSP玩家谁没有一到两台家用机，退一万步说至少都有一台个人电脑，再怎么样DVD机总该有一部吧，并不是说2000型的视频功能不好，支持到逐行扫描的





高清电视效果是值得赞的，但关键是有这必要吗？在家还轮得到用PSP接电视去玩游戏看电影吗，PS2是干什么用的？电脑是干什么用的？再退一步说，玩游戏都可以理解，但看电影我觉得就有点难以理解了，先把电影从网络上当下来，然后花上几十分钟去转格式，再花几分钟拷贝到记忆棒里，最后才是连到电视上欣赏，我说您累不累？直接在电脑上看了不就完了吗。当然了，视频功能仅仅是额外追加的，又不多收一分钱（2000型定价与1000型相同），不要白不要（虽说视频线另售但你也可以不买），这样的好事多多益善（笑）。

事实证明2000型主机获得了玩家一致好评，虽然决定胜负还为时过早，但至少是达到了牵制对手的目的，从而赢得了宝贵的时间。日版发售首日销量就高达13万台，而且在接下来的数周内依然持续高人气，日版独占的三款新色更是成为了抢手货，为此日版2000型主机在我们国内市场的价格一直居高不下。当然了，2000型热销还必须感谢“最终幻想7-核心危机”这款超级大作，早在日版主机正式发售之前，同捆该游戏的限定版主机就先行面市。中国有一句商界名言：“不要强拉马喝水，要让马口渴”，显然索尼高层也深知此道。主机未发限定版先行，最大程度地吊起了玩家的胃口，在僧多粥少的情况下，核心危机限定版主机一时间成为全日本甚至全世界玩家争相追逐的目标。在发售当日就全部被疯狂的玩家抢购一空，这其中有一小部分在爆炒之后流入大陆市场，虽然价格奇高但丝毫没有影响死忠玩家的购买热情，由此我们不难想象在日本市场是何等盛



况。当然，除了同捆的限定版之外，单独发售的游戏也获得了极大的欢迎，该作日后非常有希望超越之前PSP上最为成功的怪物猎人。为PSP量身原创的核心危机已经打响了反攻对手的第一枪，我们有理由相信今后索尼一定会更进一步的加强原创游戏的开发力度，不断推出更多素质更优秀更吸引眼球的超级大作。原创才是掌机的生存法则，一旦违背只能是离成功渐行渐远，SNK已经跳下去了，索尼也是打悬崖边走过一糟的人，自然明白自己接下来应该怎么做，因为任天堂不是傻子，不可能停下来等你来追。

掌机霸者争夺战

中国有一句古话叫做皇帝的女儿不愁嫁，在掌机界从头到尾任天堂都是绝对的皇帝，虽然历史上曾经有无数挑战者企图篡权夺位，而且武器装备都不同程度的优于任天堂，但无一例外最终都落得悲惨收场。夸张到精良的彩色画面都干不过粗糙的黑白画面，相当于用冷兵器干翻飞机大炮吧，原因在于老任手下有一批实力超群的软件给自己保驾护航。每一场掌机战争最后都会得出一个结论，华丽的硬件只是浮云，只有强大的软件阵容才是王道。现在的次世代掌机大战自然也不例外，只不过这一次对任天堂来说意义和以往有所不同，在此之前老任在家用机大战中已经连续遭遇了两次惨败。在SFC时代终结之后，家用机市场就进入了绝对的索尼PS时代，N64的尴尬境地不言而喻，要不是老山内的女婿在北美市场为自己留住一定的市场份额，恐怕到今天又是另外一番情景了。紧接着的NGC更是生不逢时，不但要面对PS系列的二代目主机PS2，还要应付继世嘉退出硬件市场之后强势参战的微软XBOX。真是前门驱狼后门进虎，一面是几乎拉拢了所有主流第三方的索尼，一面是亏本赚吆喝砸钱不眨眼的微软，夹缝中求生存的老任没有胜算。玩家们应该都还记得，发展到最后NGC在我们国内哪怕是出现了改机芯片，哪怕是D版几块钱一张，也是同样乏人问津。唯一值得炫耀的数款Capcom独占游戏也因为收不回成本而变节，生化危机4最终被迫推出了PS2版本，而且还连累一门心思要拉老任一把的三上君丢了饭碗，我想这应该是续最终幻想7抛弃老任转投索尼之后最丢脸的事件了吧。可以说经历了两代家用机的惨痛失败之后，昔日风光无限不可一世的任天堂几乎丧失了半壁江山，对一个企业来说已经到了无法再退的地步。而以哀兵姿态出征的Wii，不论现在是什么形势，至少起初老任心里是没有底气的，那么唯一可以依靠的只剩下继GBA/SP之后的次世代掌机DS，在自己擅长的领域延续成功显然要比在屡战屡败的战场反败为胜要来得更让人放心。DS就是在这样一个时代背景下开始其征程的，所以我说这一次对任天堂来说意义非凡。

相信很多玩家和我一样，都会对DS最初的造型感到非常不满，一向强调掌机就是便携这条铁律的任天堂居然会拿出这么一块大砖头来，还记得当年GBA发表的时候是从发言人衬衫口袋里取出公众于世的，之后的SP以折叠时尚的造型赢得玩家的青睐，最终形态的GBM更是达到掌机历史上最袖珍的高点。不过无论再怎么丑，DS依然是皇帝的女儿，至少是在初期肯定不缺乏大量的追求者，以灰姑娘姿态登场的DS几乎是习惯性的开始热卖，或许只有任天堂才敢这么做吧，换做其他公司估计早就被弃



之街角了。历史的种种证明任天堂是一个非常老道非常狡猾甚至是奸诈的商人，他很善于把自己的资源放大到极致，就在DS装机量达到一个高度的时候，老任不失时机地推出了改良型的DSL。玩家这时候才恍然大悟，原来DSL才是DS真正的原形呢，灰姑娘突然化身为美丽高贵的公主，同样是皇帝的女儿，而且更漂亮，追求者把皇宫挤爆也是理所当然的事。全世界的玩家都不假思索的鸟枪换炮，当时国内的二手市场上DS最终贬值到比SP还要低贱的地步，DSL的热销相当于把原有的市场份额放大了一倍，让玩家心甘情愿地掏两次口袋，掌机皇帝果然不是浪得虚名。我想现在索尼推出2000型准是受了任天堂的启发，PSP的后续走势是值得看好的，虽然在此之前确实是惨败了，不过机会还是有的。保守估计至少四分之一已经拥有1000型的老玩家会购买2000型，也就是说增加现有1000型装机量四分之一的市场份额，这个数据虽然不至于迎头赶上DS，但足以帮助PSP度过难关了，我想现在PSP当务之急就是先活着，然后尽力给对手制造麻烦。



有人说DS是第三方的坟墓，我个人认为这种说法有点极端，但也并非空穴来风，纵览DS现有的软件阵容里，既叫好又叫座的扛鼎大作多数都来自任天堂自身品牌，获得大成功的第三方游戏确实不多。不过回过头来想想，这是有道理的，并不是说第三方厂商在DS上没有好游戏，如果赚不到钱的话我想DS早就成为孤家寡人了。DS机能平庸，为DS开发游戏无须大投入大制作，无须动辄通篇几十分钟的高质量CG，绝大多数游戏只需要传统的2D画面即可。如果说在PSP上重头制作一款原创游戏需要卖出5000份才能收回成本的话，那么开发一款DS只需要卖出1000份就够了，剩下的多卖出一份就多收益一份的纯利润。历代任氏掌机都有一个定律，越是小制作的游戏越容易成功，DS的脑白金就是摆在我们身边最好的例子，客观地讲这款游戏有画面可言吗？卖的仅仅是创意，可以想象得到实际成本有多么低廉，不夸张地说几个人的小组在很短的时间内就可以完工。那么再看看脑白金的销量吧，简直高到让人眼镜粉碎，几乎零成本的东西却获得如此巨大的成功，我想任天堂数钱都数到手抽筋了吧（一份几千块日元能直接把手点断）。而且这绝非偶然，事实证明除了脑白金之外，诸如英语训练、常识训练、某某考试训练、电子鸡之类的小制作游戏都是销量排行榜上的常客。所以第三方厂商都明白跟着任天堂混是绝对有钱途的，不求和东家那样大鱼大肉，至少喝口肉汤吃个鱼冻是没问题的，那么会给人感觉DS是第三方坟墓的根本原因是什么呢？很简单，这要看参照物是什么了，如果非要站在老任旁边比高度的话，怎么可能不变成坟墓呢？如果这也算是坟墓的话，我想几乎每个第三方厂商都会非常乐意地死在DS的坟墓里偷着点钞票吧（笑）。

现在的DS不单是任天堂的支柱型产业，甚至已经成为了整个业界的救命稻草。近年来随着脑网络游戏的迅速上位，传统的TV游戏已经不再是年轻人的唯一选择，越是发达国家的网络市场就越普及，我们的近临韩国和日本网络普及化已经达到了几乎饱和的程度，其中韩国的网络游戏可以说是排在世界前三位的。就拿我们身边的现象来说明吧，90年后也就是17岁左右的新一辈或许不知道红白机不知道超级马里奥，但绝对知道传奇、知道魔兽世界、知道劲舞团，这已经是不容质疑的事实。玩TV游戏是有门槛的，至少必须先投资一台主机，然后才能体验到游戏的乐趣，而网络游戏却恰恰相反，不能说网络游戏是廉价的，有的游戏如果真投入进去，所花费的资金将远远超过TV游戏。无论是当年的传奇还是现在的魔兽世界，花几千块甚至上万块去购买一件虚拟装备的大有人在，这就真真切切地发生在我们身边。但为什么网络游戏能在短时间内发展起来，正是因为门槛实在是太低了，哪怕你家里并没有个人电脑没有宽带接入，仅仅只需要几块钱就可以坐在舒适

的网吧里玩上至少一个小时。网络游戏的迅速崛起，彻底打翻了TV游戏的蛋糕，市场份额逐年萎缩，加上随着技术的不断发展，TV游戏已经不可避免地走上了一条开发周期长、投资和市场风险不断攀升的不归路。中小型的厂商往往一个财年只能投资一到两个大型项目，一旦决策失误面临的将是血本无归，最终宣告倒闭，发展到现在就连那些大型厂商也不得不相互寻求合作，甚至是合并求生存的地步。史克威尔和艾尼克斯，百代和南梦宫，这放在以往都是老死不相往来的死敌，正是应了商界的那句古话："没有永远的敌人，只有永恒的利益"。DS以一种前所未有的独特方式让人重新找到玩游戏机的乐趣，为业界赢回了年轻人的眼球，那些苦苦挣扎的厂商终于在最困难的时期等到了二次发展的契机，这绝对是千载难逢的。你会发现，现在业界的重心已经偏向了掌机市场，确切地说是把希望寄托在了DS身上，日本国民级RPG勇者斗恶龙的正统续作在DS上开发就是最好的佐证。该系列不是第一次在掌机上出现，但正统作品从来都是在已经赢得胜利的主流家用机种上开发的，这是一个标志，意味着业界正式进入到掌机时代。有人说现在的市场是畸形的，我不否认这种观点，但这绝对是发展的需要，不是某个人某家厂商可以改变的，我相信包括任天堂自己也是希望把家用机产业发扬光大的吧。

延续下去的较量

日前07年度东京游戏展在日本正式落幕，和往年一样业界各大厂商纷纷携招牌大作前来参展，其中对应掌机平台的软件阵容颇为引人瞩目，这将直接关系到未来的一年中DS与PSP的走势。从各家厂商参展的软件数量来看,显然是DS平台占有绝对的优势，多数厂商都带来大量的DS新作，而PSP平台则要逊色很多，最夸张的是Taito社展出的全部6款掌机游戏中，居然无一例外都给了DS平台。那么双方的阵容中又有多少作品可以起到决定性的作用呢？我粗算了一下,DS大概有14款，而PSP只有7款。其中DS平台的最大亮点我个人觉得应该是"忍者龙剑传 龙剑"，从东京展公布的游戏影像和试玩来看，可以预见该作对DS将有非常深远的影响。它完全颠覆了玩家对DS的印象，纵观以往的DS游戏大多以传统的2D画面为主，给人阳光般暖暖的感觉，除了生化危机移植作之外，现实化的硬派游戏几乎没有。虽然DS已经获得了全世界玩家的认可，但难免会有人给它带上低龄化的帽子，超硬派爽快的忍龙强势登陆无疑是给DS注入了新鲜血液。显然Tecmo社对DS的研究是足够的，该作最大的特点就是采用了DS动作游戏前所未有的纵屏显示方式，这对表现大魄力的场景和BOSS战是非常有优势的。游戏画面可以说是达到了主机3D机能的颠峰，虽说在近镜时人物边缘的锯齿依然明显，但结合华丽无比的场景和高速流畅的操作，给人感觉依然非常惊艳。要知道在一台几乎没有3D机能可言的主机上开发一款硬派的3D动作游戏是需要技术的,Tecmo社做到了，超级硬派+纵屏显示+触控操作=忍龙DS，毫无疑问这款大作未来将为DS带动为数不少的装机量。





当然了，SE社的作品始终是最值得期待的,日本国民级RPG勇者斗恶龙系列参展的4款掌机作品全数给到了DS平台，其中包括了正统续作，以及怪物篇系列、史莱姆系列、复刻系列各一款作品。而最终幻想系列对应掌机的5款作品中也有3款将在DS上推出，只有两款对应PSP平台，其中的核心危机还是已经发售的，真正的新作只有代号为"纷争"的系列作品。王国之心系列则是一碗水端平，两家都不



得罪，而且是完全独立的两款游戏，另外还有消息称“前线任务”系列将有一款新作将在DS上开发。从SE社的战略方针来看，显然DS平台是未来的主要业绩增长点，但SE社也并没有放弃PSP平台，也不可能放弃，因为最终幻想的正统续作是在PS3上开发的，SE社必须兼顾到索尼的面子，他并不希望看到任天堂在掌机市场一家垄断的局面，那样的话将不利于讨价还价。在今年的东京展上像SE社这样几大系列全线出击的大户并不多，不过Konami社的分量自然也没有人敢低估。今年K社的当家招牌作合金装备系列一共有两款掌机作品参展，统统对应PSP平台，其中一款是大受好评的“掌上行动”加强版，另一款则是非主流的ETC类型。不过考虑到前者仅仅是+的形式，后者的游戏方式又比较另类，合金装备的名号虽响，但这两款游戏对PSP的实际作用会非常有限。对比之下代号为“起源”的寂静岭新作则是正统的系列作品，在PSP的强大3D机能保障下，该作的素质非常之高，随着发售日的临近玩家的期待值也越来越高，必将成为PSP未来的一大卖点。相比之下这次K社给DS平台带来的新作中值得一提的只有“迷失蔚蓝3”，可以说K社是最给PSP面子的厂商，我相信有K社的全力支持，至少次世代掌机大战暂时还不会结束吧。

SEGA自从转型为纯软件厂商之后就变成了典型的墙头草，S社睿智地把“樱大战”新作给了DS，因为他很清楚在DS上做2D 游戏是明智的，而风来西林式的迷宫冒险玩法在樱大战历史上也属首次，帝都、巴黎、纽约三大团体系数登场，这款作品对樱迷来说是不可抗拒的，除了乖乖掏钱别无选择。而另一款最吃机能的参展作品“SEGA拉力”则是毫无悬念地给了PSP平台，换句话说也只有PSP才达得到跑真实系3D赛车游戏的标准。大家应该还记得当年GBA版本的SEGA拉力吧，那简直是在砸自己的招牌，相信这款游戏即便硬塞给DS充其量也就是“山脊赛车DS”的水准，这个脸不丢也罢。PSP能坚持到今天，我想首先要感谢Capcom社，感谢怪物猎人携带版，购买PSP的玩家几乎有一半是为了这款游戏，而在我们国内玩家在购机的时候90%会点名要求拷贝怪物猎人，今年的东京展中代号为“G”的二代携带版资料片正式公开，这必然成为未来PSP平台的重头大戏。自GBA时代起洛克人RPG系列就是任氏掌机的御用游戏，和以往的作品一样新作将会同时推出数个版本，想要玩齐的话只买一份可不行哦，不过从分量上来比较显然怪物猎人要重得多。合并之后NBGI社所拥有的软件数量是非常可观的，本次大展总共带来了14款掌机游戏，其中有12款对应DS平台，只有2款对应PSP平台，悬殊的差距很明确地反映了该社的态度，我想今后PSP如果得不到NBGI社的支持日子将会非常难过。另外Level 5展出的“雷顿教授”续作和“闪电十一人”这两款DS新作也有一定的人气度，剩下其他厂商的二三线游戏就太多了，不提也罢。

对比这次东京展上双方平台的软件阵容，很明显多数第三方厂商都把重心放在DS平台，而且我还必须提醒大家，真正令人生畏的任天堂没有参加本次展会，那才是DS的恐怖之处。不过虽然在软件阵容方面完全处于劣势，PSP至少还手握最终幻想、合金装备、寂静岭、怪物猎人、王国之心这几张好牌，另外在2000型效应完全显现之后，随着装机量的攀升，应该还会吸引更多的第三方在PSP平台开发游戏，即便要输，我相信也绝对可以战斗到最后一刻。



足球RPG，竟然是由LEVEL-5制作，作品的素质究竟如何！？

LEVEL5 新作2连发 闪电报道

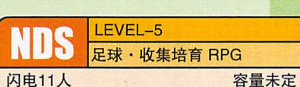
在LEVEL5新作发表会中首次公开的最新作品在内，为各位送上两款DS的游戏情报！







首先是第一次公开的最新游戏介绍！继雷顿教授之后的该公司品牌作品。



NDS	LEVEL-5	发售日未定
	足球・收集培育 RPG	
闪电11人	容量未定	

LEVEL-5的

相信大家都对推出第一款自家品牌的游戏《雷顿教授与不可思议的小镇》就大受好评的LEVEL-5印象深刻，而该公司的最新作品就是以足球为题材的RPG《闪电11人》！游戏的舞台是国中的足球社团。玩家将扮演即将遭到废社的足球队长，率队与国中队伍的强手进行较量。这次我们将要为大家介绍游戏的一些新情报以及故事剧情。



故事模式

虽然题材是一款足球游戏，但类型却是RPG！在学校以及街上等地方走动就会发生各种事件。还有发现同伴的要素在内！

简单的操作



比赛中的操作完全是以触摸笔来进行的。不管是盘球的方向还是想要传球的对象，都只需要使用触摸笔点一下就可以了！

角色的必杀技



游戏中的每一个角色，都拥有如同足球动画角色般的超华丽必杀技。要在什么时候施展出来，这就要看玩家的选择了！

STORY

校园规模极大的国中雷门中学,其足球社的队长圆堂守的心里正在烦恼着。队伍的成员不够，眼看就要被废社了。
某一天，雷门中学转来了一位转学生，他就是传说中的攻击手：豪炎寺修也。园堂心里正在盘算着要邀请他入队。
就在这个时候，对手中学之一的帝国学院，突然提出举行足球比赛的要求！
雷门中学是否能够招收到足球队员，顺利地展开比赛呢？

努力寻找队友,创造出自己的足球队!

这款游戏的最大特征，并不只是进行足球比赛而已，在比赛之外还有故事模式。玩家要在学校以及街上进行移动，一边解决各式各样的事件，一边招募同学加入足球社。加入足球社的学生可以让玩家自由搭配组合，借此创造出专属于每位玩家的原创足球队。如果运气好的话，可以找到强力伙伴。



要确认目的地！

玩家行动的目的有时会像左边图片一般，显示在讯息框之中。这个就是发生事件的提示了。当事件顺利完成之后，就能够继续进行剧情。

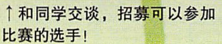
与大赛优胜强队帝国学院开战！



↑对手是全国大赛优胜的名校帝国学院！他们为什么想要和雷门中学比赛呢？







↑和同学交谈，招募可以参加比赛的选手！

比赛即将开始！



最新游戏作品终于出现了!!



各具魅力的众多登场角色们！

在这里就要为大家介绍已经公开的一部分主要角色。顺带一题，担任队长的主角圆堂守，以及王牌攻击手的豪炎寺修是每一场比赛都一定会出现的关键球员。而其他的球员光看他们的名字，就可以想像到具有各种各样的特征呢。这些角色都会在游戏中出现哦！

热血的队长

园堂守

雷门中学足球队的队长。他想凭借着与生俱来的热情，把即将遭到废社的足球社给重建起来。站在雷门中学的球门前守护最后一道防线。

天才的司令塔

鬼道有人

曾带领帝国学院夺下全国大赛优胜的天才中场球员。身为帝国学院的主将，一手主导比赛场上的攻守进退指挥工作。他所指引的战术，如同电脑计算般精准无比。



王牌的攻击手

豪炎寺修也

据说他是在少年足球界当中，无人不知无人不晓的传说攻击手。在圆堂的热心劝诱之下，他终于下定决心重新回到球场上。



疾风后卫

风丸一郎太

青梅竹马

木野秋

雷门之墙

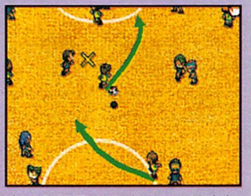
壁山吾郎

操作全部能用触摸笔凭借直觉操作!

当比赛开始之后，不论是传球、盘球、射门等的操作，全部都使用触摸笔来进行。在这里我们就来为大家详细地介绍一下在比赛过程中的基本操作方式。由于每一种操作都是属于直觉性的操作，因此就算对足球游戏并不熟悉，或者不擅长玩动作游戏的玩家，都可以很放心地玩这款游戏喔！

使用触摸笔利用盘球指示想要前进的方向

想要盘球前进的时候，只需用触摸笔往想要前进的方向画出一个箭头就好了。不只是盘球而已,想让我方球员移动的时候,操作方式也是一样的喔。从对手脚下抢到球后就可以转守为攻了，射门去吧！



↑输入想要前进的方向，就会如同上面图片一样，出现绿色箭头

传球——利用触摸笔选择队友



↑单人带球冲进敌阵，然后来个球门前吊中！他能射得进球吗?

如果想要把球传给我方其他队员的时候，只需用触摸笔选择想要传球的对手，然后碰触就可以了。只需要这样简单的操作，就能够把球传出去给其他队友。当然的，也可以把球传到没有队友的地方。

射门——只需点对方的球门就好!

想要射门时候的操作，可以说是最简单不过了，只需要用触摸笔触碰一下对方的球门，这样持球的队员就会起脚射门了，由于球会朝向玩家所触碰的方向踢去，因此如果想要踢向右侧，那就要触碰球门右侧



↑要射门之前，记得先确认守门员的站位，看守门员的漏洞!

接触到对方球员就会开始激烈的指令战斗

当盘球途中接触到对方的球员，或者是接触到对方的持球球员时，就会进入“指令战斗”了，指令战斗就是在屏幕下方会显示两个指令，让玩家来选择其中一种对决方式。当选择了指令之后，就会出现3D过场画面。

指令的选择将会影响战况变化!



↑进入指令战斗时的状况不同，所显示出来的指令也会不一样。



指令技巧的选择

当来到球门前或者遇到一些突发事件的时候就会出现指令选择，选择各种不同的指令就会出现特殊的动画事件效果，那么到底是什么事件效果呢?

如果遇到对手后千万不要紧张!

能力数值将会直接影响到比赛!



←↓各种各样的指令数据将会直接影响到球员的能力，一定要看仔细!



能力数值高，防守能力就会高吗?



←左边的图片成功地将球拦下，画面将会呈现出3D表现，一目了然!

针对每个角色都准备了不同的必杀技。

当进入战斗的时候，如果不去选择指令，而改为碰触（技巧的名称），就可以发动角色各自拥有的必杀技！这些必杀技在施展出来的时候必须消耗每个角色所设定有的TP值，而每一个技巧所需要的TP则是随着招式不同而各自不同喔。必杀技巧都很漂亮。在这边就先为大家详细介绍雷门中学几位主要角色所拥有的一部分必杀技吧！



在指令战斗中选择“技巧”的话……

可以选择角色拥有的必杀技！





↑上画面是角色的能力数值，下画面则是当使用必杀技后所出现的华丽过场。

火焰龙卷风

加级攻击手豪炎寺最拿手的必杀技。如同龙卷风一般回转着身体施展出来的强烈射门，让球的外表缠绕着火焰。



→起脚的瞬间，球都被火焰包围了。

→化为一团火焰的球，朝着对方的球门飞去。

神之手

身为守门员的圆堂可以施展必杀技之一就是“神之手”。这时球门前就会出现一双巨大的“神之手”，把对方施展射门硬生生挡下来的蛮横招式。



↑从自己身体中冒出的堇色巨手，好有魄力。

分身假动作

这招是风丸以他超越常人敏捷度所施展出的拿手好戏。利用高速左右晃动，让自己产生出分身，趁着敌人为之混乱的那一刹那射门，好神奇！



↑风丸竟然有三个人！也难怪对手球员根本分不清。

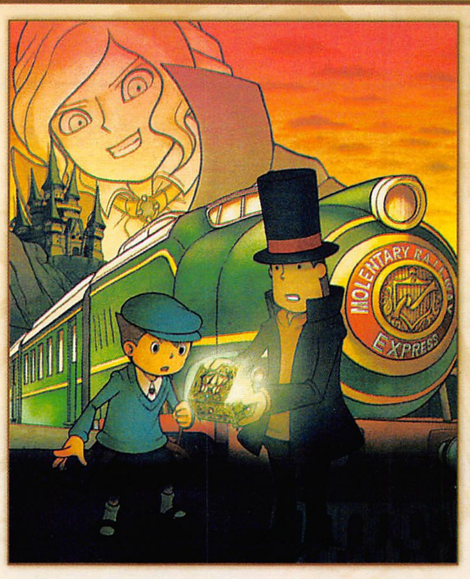
铁壁



这招乃是活用壁山那副超越中学生的巨大身材所产生的必杀技。如同字面一般，让身体形成巨大的墙壁，从对手的脚下抢走球。

游戏中还准备了很多必杀技

本回所介绍的，其实只是众多必杀技中的一小部分而已。除此之外，游戏中还准备了许许多多的必杀技喔！其中也有随着角色成长才能学会的必杀技呢。不过，必杀技不只是玩家队伍才会用，地方选手也一样会施展。





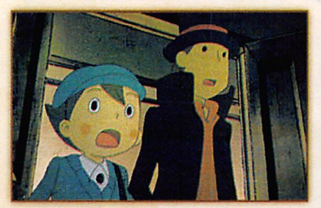


レイトン教授と 悪魔の箱

Level 5出品的以解谜和冒险为主要特色的DS游戏《雷顿教授》系列第2弹的全貌终于出现了，看起来比前作更加刺激？

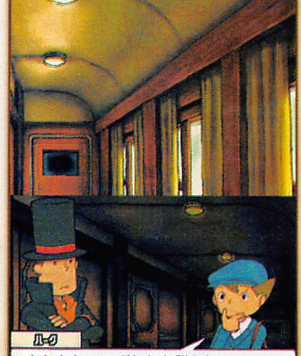
NDS	Level 5	2007.11.29
	AVG	1人/4800日元
雷顿教授与恶魔之箱		容量未定

这次的谜题如同电影一般！



↑雷顿教授和少年路克又遇到麻烦了，看他们的表情可以推断麻烦还不小。

以独特的绘画风格描述神秘故事的游戏——《雷顿教授》又要在DS平台上和各位玩家见面了。上一作以优秀的素质和引人入胜的情节一举成为广受玩家欢迎的新系列，这次新作的素质当然不会比以前逊色了。这次的舞台从伦敦开始，在漫长的铁路之旅中，各种各样的谜题向玩家们提出新的挑战！



我们的老朋友，依然在这里!!



代替玩家在游戏中解开谜题的是雷顿教授和他的助手少年路克。这两个人回到伦敦之后，一直过着平静的生活，直到有一天，新的谜题出现了……

雷顿教授 (声优:大泉 洋)



充满翩翩绅士风度的英国考古学者，短大衣和高高的礼帽是他的标志。在世界各地研究各种不可思议的东西。他的配音演员是人气俳优大泉洋。

少年卢克 (声优:堀北真希)



自称是雷顿的学生，喜欢挑战各种谜题的少年。头脑灵活，观察力十分敏锐。为他配音的演员与前作相同，由人气女演员堀北真希担任。



关于《雷顿教授》系列

《雷顿教授》系列充满神秘气氛的故事固然吸引人，而其中的许多谜题更是让玩家们欲罢不能。这些谜题是由著名教育学家、著名益智读物《头脑体操》的作者多湖辉先生监修的。



充满死亡诅咒的恶魔珠宝箱?!



↑这就是传说中“谁敢打开谁就必死无疑”的箱子，你相信这个传说吗?

前作的故事发生在一个神秘的镇子上，而这次的舞台则充斥着不同的气氛。雷顿教授和路克在街上来回奔走，还要乘坐国际特快列车。列车一直是许多侦探故事发生的地方，在这里我们将向大家介绍这个新的舞台。在这里，会发生什么不可思议的事情呢?

舞台随着地点变化会带来更多谜题



↑从伦敦出发的特快列车，是各个谜题出现的舞台。

修雷德博士之死!

我们的故事是从一封信开始的。雷顿教授的朋友兼老师修雷德博士给他写了一封信。他在信里提到的是，自己最近发现了一个被称作“恶魔之箱”的东西。围绕着这个箱子有各种恐怖的传说，博士因为按捺不住好奇心而打开了箱子，预感到自己可能遭到不测之后，博士将自己的身后事托付给雷顿。究竟发生了什么事情呢……感到不安的雷顿教授决定带着路克一起开始新的旅行。

故事从一封信开始

ルーク
先生！これは！！

レイトン
それは私の師、
シュレーダー博士からの手紙だ。

↑雷顿师徒二人刚刚从堆积如山的谜题中解脱出来，又遇到了新的挑战。

神秘的宝藏与威胁

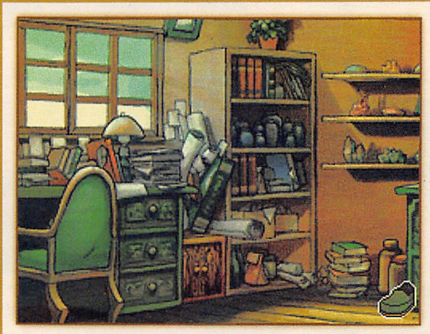
ボクも先生も最初は
信じていなかった。
あの、１通の手紙が届くまでは…

←信中谈到的“恶魔之箱”使雷顿觉得危险正在接近。



→关于这个箱子的传说有不同的版本，雷顿与路克对此也不是很清楚。

最初所公布的雷顿房间



故事是从雷顿教授的房间开始的。我们终于有机会看看这位传说中的绅士平时所居住的地方了。由于雷顿本来的职业是考古，所以房间里主要都是各种和古代文明有关的文献和资料，看起来这里就像是一个私人的研究室一样。

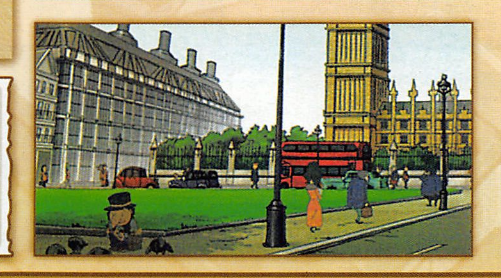
Dear Layton

——许多年以来，我一直在寻找的“恶魔之箱”终于到手了。但是在调查完毕之前，我就忍不住把箱子打开了。如果我发生了什么，其他的事情就拜托给你了。

无故身亡的雷顿之师。

安多鲁·修雷德博士

雷顿教授的友人兼老师，长期从事考古学的老教授。他的学生们都觉得这个老师有点奇怪。根据他写的信，这些年来他一直在寻找被称作“恶魔之箱”的宝物。



漫步在伦敦街头!

雷顿与路克一起前往修雷德博士居住的公寓,但是在那里等待着他们的却是已经死亡的博士!这究竟是怎么回事?博士自杀了吗?还是有什么人谋杀了他呢?难道说这就是所谓"恶魔之箱"的诅咒吗?





←雷顿最初不知道博士住在哪里，只能在伦敦城里搜寻。

在屋子里面留下的是难解的足迹……





↑→在现场的切尔米警官初次和雷顿见面，上一次出现的切尔米是怪盗假扮的。



↑在博士死亡的现场发现了超特急列车的车票，这个和案情有什么关系吗?

这是拼图游戏吗?



→在现场发现了照片的碎片，把它拼起来就可以发现线索。

从伦敦远道而来·著名的辣手警探。

切尔米警官

在修雷德博士被害现场出现的警察。虽然玩家在上一作里就认识他，但是那并非他本人，所以他也不认识雷顿教授。他对于雷顿一行插手调查案件的行为似乎很不满意。

切尔米的部下·战战兢兢的助手。



助理警官巴顿



切尔米的助手。虽然看上去像个中年大叔，但是实际上只有27岁。和切尔米雷厉风行的态度相反，总是一副唯唯诺诺的样子。他给人的印象不像个很靠得住的人。

伦敦的街上也有谜题?

在前往修雷德博士家的路上，雷顿与路克在伦敦的街头前进。街上有许多形形色色的人在徘徊，还有许多不可思议的谜题等着两人去解开。在目前公开的画面里，我们可以看到20世纪伦敦的景色。这里有让人注意的地方吗?除了列车之外，还有许多地方隐藏着不为人知的谜题。在踏上列车之后，故事的舞台将变成完全不同的地方，新的冒险即将开始……

街上众多的行人中

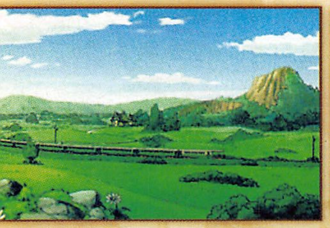


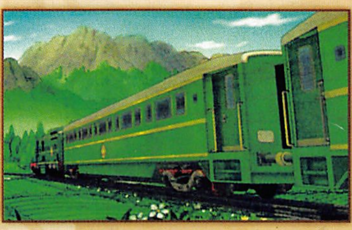
←在街上散步的行人。和他对话可以得到与博士有关的情报吗?

修雷德博士的房间



→这里似乎是修雷德博士居住的公寓内部。在游戏里要对这些地点进行调查。







在超特急列车的内部又发生了新的事件?



装饰豪华的列车和陌生的乘客

←路克在走廊里发现了形状奇怪的物体。

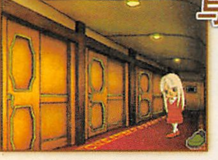
↑←这些客人都有着各自不同的故事。

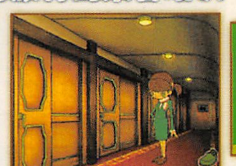
走廊里面有奇妙的东西

新的角色还将陆续登场!

《雷顿教授》里有着作为配角的数量众多的人物。本作的角色当然也不会少。这些新登场的人物的具体资料也将陆续公开。我们接下来就要介绍两个人。

与旅行的乘客结识





↑→与车内有许多人。有乘客和乘务员，还有奇怪的人物。



安素尼（声优：大泽たかお）

一直深爱着某个女人的神秘青年。和恶魔之箱有什么关系呢？给他配音的是以电影为事业中心活跃的大泽先生。





卡迪亚（声优：大後寿々花）

目前各种情况还不明的神秘少女，是故事的重要角色。配音演员是著名的实力派演员，年轻的大後寿々花。

面临死亡的威胁 你将如何应对?

死去的修雷德博士遗留下的唯一线索，就是这张特快列车的车票。在列车上有和消失的“恶魔之箱”有关的蛛丝马迹吗？在神秘的客车里与众多的乘客接触，可以慢慢地发现隐藏在表面背后的真相。





博士的家在哪里



←这是城市上空的照片，博士留下的线索是「从我的窗户很清楚地看到旗子，在早晨看着朝阳喝茶的感觉真是太棒了。」

叠杯子的方法

ナゾ008 10/20ピカラット ヒントメダル：10

若いバーテンダーが店のマスターからグラスのディスプレイを任された。張り切ってさっそくアイデアスケッチを見せたのだが、その中の１つを見たマスターが「こんなものできるかっ！」と怒りだしてしまった。

マスターが怒ったのは、AからEのうち、どのアイデアだろう？

←玻璃店的老板要展示自己的杯子，请人画了几张杯子放在一起的宣传画。但是其中一张是不可能摆出来的，是哪一张呢？

帽子和气球的问题

ナゾ013 10/20ピカラット ヒントメダル：10

幼稚園の先生が子供たち１０人に目をつぶらせて、１人ずつ帽子をかぶせた。「さあ、目を開けて、まわりのお友達の帽子を見てごらん。赤い帽子を４つ以上見つけた子には赤い風船を、それ以外の子には青い風船をあげることにします。」目を開けた子供１０人のうち、何人かは赤い風船をもらったという。さて、それは何人か？



←幼儿园的老师让10个孩子闭上眼睛戴上帽子。能看到4个以上红色帽子的人可以得到红色气球。有几个孩子可以得到呢？

东京游戏展胜利闭幕 历时四天参观人数接近20万
新游戏与现行主机的结合 平凡中见神奇期待花开来年

20日召开的日本年度游戏业界大展“东京游戏SHOW”在23日正式落下帷幕，与以前包括商业展示日只有3天的长度相比，这次的游戏展历时4天，创下了本展会的记录。

闭幕之后，参展的入场人数也得到了统计。20日为29,783人，21日32,390人，22日64,795人，最后一天为66,072人，合计入场人数为193,040人，与去年的参观人数相比有所上升。

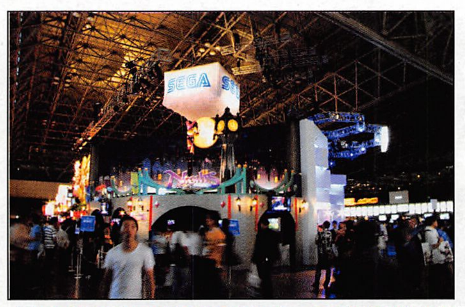
去年的TGS上首次披露了PS3的试玩台，Wii则没有实际可供游戏的展示，Xbox上的《蓝龙》等游戏都是引起多人注目的作品。今年大展的话题显然没有去年那么多，在入场的参观者中，海外的报道媒体占有很大比例。由于今年的E3规模比以前缩小，所以世界上的游戏媒体都把目光集中在东京的游戏展会上，展出的游戏内容受到海外的关注也比去年增多。在这样的背景下，今年日本尝试跨越整个业界的宣传活动“The Festa”就显得十分吸引人了。

由于现在三大主机都已经发售，今年作为话题被讨论的东西比较少，为主机支撑门面的游戏也比去年减少。PS3的宣传力度比去年降低很多，倒是新发售的PSP-2000成了吸引大家目光的东西。新型PSP出现在玩家手中的时候，时不时有人发出“好轻啊”的感叹。越来越多的人对新的PSP产生好感，这对于SCE来说是一个好的开始。



↑今年的东京游戏展的主题“连接世界，游戏世界”将更多的人聚集在这个一年一度的游戏业大会上。


↑现场的展台上都是各大公司的宣传活动，和以前历次展览一样，许多游戏的试玩都需要等待很长时间。



↑舞台的宣传活动进行得如火如荼，为了营造出游戏气氛，会场的布置如同黑夜中的祭典一般。

另外一方面，Microsoft集结了众多第三方的软件制作阵容，目前Xbox360在日本的人气依旧远在任天堂与SCE的主机之下，所以微软此次增大游戏展出数量的目的当然是为了增加自己主机在日本的影响和销售数量。

从软件角度说，KONAMI的《合金装备4:爱国者之铳》、CAPCOM的《恶魔猎人4》、SEGA的《龙如见参》都具有相当高的人气。因为这些软件都将在来年发售，而且都入选了“日本游戏大赏 Future部门》。到明年的TGS，这些厂家将会开发出新的游戏，到时候又会有全新的乐趣和期待了。

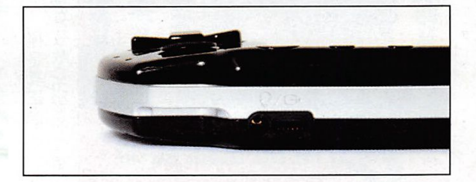
PSP主机销量已超过600万 新主机2天内突破25万大关

在PSP-2000正式发售之后，这台新机器获得的人气瞬间超过了自己的前代机种。根据Enterbrain的跟踪统计，新型PSP在9月21至23日就销售出250,702台，其中第一天的销量就有130,000台之多。



↑新型PSP的推出已经有一段时间，现在该主机的销售势头一片良好。

加上《FF7危机核心》的同捆限定版主机的销售数量（75,943台），PSP-2000的销量截止到9月底一共达到了326,645台，PSP自2004年12月12日发售的总销量达到了6,217,664台。



PSP新主机的现状尚佳。对于Sony来说，最大的问题是能否促进第三方在这台主机上大量制作受欢迎的软件，在未来，新的软件应该针对新型PSP的机能做出更多改进。

女性玩家们，想在PSP上打造属于你个人的时装秀吗？ PSP版"My Stylelist"亮相东京展意在吸引美女目光

Sony设计的PSP-2000造型时尚，手感轻便，似乎可以吸引更多的女性玩家。目前存在的一个问题是PSP上没有DS一般多的女性玩家向软件。因此在今年的东京游戏展上，SCE推出了专门为女性玩家设计的游戏——《我的时尚清单》（My Stylelist）。在展出时，这个游戏推出了可供试玩的版本，日版预计在今年冬季发售。

→在SCE的展台前驻足观望的女性玩家。这个能够利用PSP摄像头功能的软件可以为她们在选择服装的时候提供方便，是完全女性向的游戏。

实际上，这个游戏根本不是游戏，而是一个建议时尚穿着的软件。玩家可以利用该软件设计自己的时装搭配，从衣橱的管理到约会穿着的设计，完全就是一本淑女时尚手册。

TGS的demo版包括3个不同的模式：衣橱、时尚手册和日历。衣橱中可以保存玩家的服装，通过PSP的摄像头将自己的衣服拍摄下来，并且加以保存和管理，还可以把自己的衣服按照种类、品牌、质地和价格进行编排。在时尚手册中可以设计不同服装的搭配，包括各种内外服装和饰物。根据不同的季节、天气与场合，可以设计出合适的衣着搭配。在设计好这些之后，就可以在日记备忘录中预定不同场合的服装建议了。

尽管这个游戏已经在DS上有了类似的作品，但是PSP的屏幕显然可以更好地显示服装的效果，游戏界面也很友好。现在看来，Sony有意制作更多这样类型的游戏，现在这个游戏可以在网络上订购，Sony的家用时尚服务也将在明年与PlayStation Network一起推出。到了今年冬天，这些女性向软件与粉色的PSP将成为今年圣诞节给女性玩家最好的礼物，到时候对这台主机感兴趣的女性玩家会更多的。看来现在SCE已经学乖，开始对非核心玩家的市场重视起来，在将来还会有这样的游戏推出的。

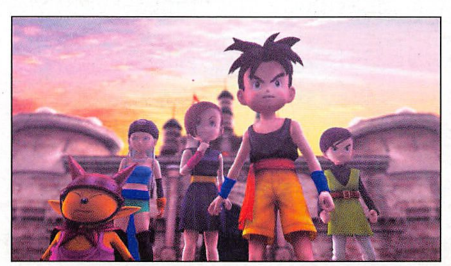
SNAKE再次潜入《掌上行动》？《合金装备OPS2》可能登场！

PSP上著名的战术谍报游戏《合金装备 掌上行动》的资料篇《OPS Plus》刚刚发售，Kojima Productions貌似已经在策划下一部正统新作的开发了。有传闻说《合金装备 掌上行动2》（Metal Gear Solid：Portable Ops 2）的制作已经开始进行。该作的故事情节接续着PSP版的1代，但是各种具体的详情仍然没有公布。在《合金装备》漫画版作者Ashley Wood的个人博客上，出现了有关MGS OPS中被删减的镜头。难道说新的游戏真的已经在制作中了吗？不过目前关于该系列新作的消息都没有得到KONAMI官方的证实，所有的消息暂时还都是传闻。我们将在以后的报道中继续关注，作为一个在PSP上取得了重大成功的作品，推出续作是理所当然的事情。



←Snake在PSP上已经登场过很多次了，但是真正意义上的正统作品还是这个《掌上行动》。本期也有登载OPS+的攻略。

《蓝龙DS》惊人发表！Mistwalker新作回归？



↑《蓝龙》在Xbox360是创造了日版Xbox360游戏的销售奇迹，现在又来到了DS平台的上面。

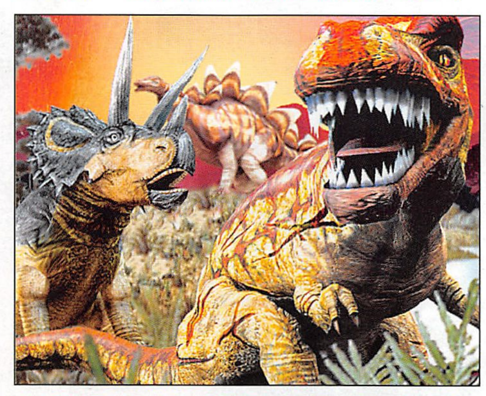
坂口博信成立的公司Mistwalker已经在DS上制作了RPG作品《Ash》，现在它在Xbox360上的名作《蓝龙》也将推出DS的版本。根据日本杂志Jump的介绍，这部作品已经在制作中。游戏的具体方式以及剧情、角色、系统等情报目前还一切未明。现在看来，Mistwalker在DS上制作这个系列的目的还是争取更多的销售量。

《恐龙王者》美版即将推出，掌机旧作再临DS平台 从东方到西方，SEGA"王者"游戏系列继续扩张中

《甲虫王者》在海外的热潮还没有退去，SEGA官方就已经宣布制作DS美版的《恐龙王者》了。这部在日本已经火过一阵的作品在2008年将登陆美洲，届时将有更多的玩家体验到拿恐龙代替甲虫相互厮杀的乐趣。

SEGA在《恐龙王者》的官方网站上宣布：在Max or Rex（D-Team）中，玩家能够收集100只以上的恐龙，在5块不同的大陆上旅行，之后用自己收集的恐龙与邪恶的Z博士战斗。

以前《甲虫王者》的流行风潮使现实世界中甲虫的收集也变得火热起来，甚至导致土耳其某地特产的鞘甲虫因为大量被捕捉而濒临灭绝，从而引起批评。好在现在这个游戏里的恐龙早在几千万年前就绝种了，就算现实中有，估计也没人敢去真捉吧。



↑《恐龙王者》在日本也算是老游戏了，现在它的美版也将推出，看来喜欢王者系列的不只是日本人啊。

当代业界利润份额贡献者是谁？SCE微软还是任天堂？DS成为最受欢迎的主机，在5年之内的未来没有悬念

根据海外研究机构DFC Intelligence的一系列调查报告，到2009年，游戏业将有更大的发展，而任天堂的掌上游戏机DS将成为历史上销量最大、最受欢迎的主机。



↑现在DS已经是整个游戏界无可争议的第一主机了，根据DFC的统计，它在将来还有更大的发展空间。

DFC估计全世界的游戏市场到2009年将增长到470亿美元，比2006年的330亿增长42%。在调查报告中提到的商业额包括游戏硬件与软件，机种包括家用电视主机、掌上游戏机（不包括手机）、PC单机以及各种网络游戏。

DFC的统计与预测在游戏业具有一定的权威性。它的分析员David Cole在接受采访时说："目前掌机市场在不断增长中，已经比过去增加了一倍以上。到5年之后，Nintendo DS将成为历史上销售量最大的游戏主机。"

在掌机市场飞快发展的同时，它们在世界上的普及率也在急剧上升。DFC在3个不同地区市场进行分析的时候预测，掌机的销量到2012年将达到1.8—2.1亿。

Cole还说："Xbox 360必须在北美以外的市场进行开拓，因为目前Wii的销售也显出超越的趋势。到2012年，PS3的软件数量也将大为增多。"

PC市场由于网络游戏的发展也在不断壮大。到2012年将增长到130亿。DFC估计PC网游的时常将达到45亿。

SCEJ的"PLAYSTATION Store"追加10部PSP/PS3通用游戏

株式会社Sony Computer Entertainment Japan（SCEJ）近日在PS3用的网络商店"PLAYSTATION Store"推出了数部模拟PS的游戏"Game Archives"，都是对应PS3和PSP的游戏，价格均为600日元。

这次追加的游戏，在PS3及PSP上都可以游戏的作品有9部，PS3专用的游戏1部。这些对应PSP的游戏都可以直接用主机下载。在玩这些游戏之前，需要将PS3和PSP的主机系统升到最新的版本。



↑现在可以在PLAYSTATION Store购买PS版的游戏，之后在PS3或者PSP的模拟器上进行play。



←这些游戏里有许多值得一玩的作品，今后还会有更多的PS游戏模拟器版推出的。

对应PS3及PSP的游戏(9月20—27日开始下载)：

《加油・五右卫门 宇宙海贼Akoging》(KONAMI)
《Memorial☆系列 Sunsoft Vol.3》(Sunsoft)
《古惑狼3 ~飞行! 世界一周~》(SCE)
《波波罗克罗伊斯物语》(SCE)
《Blue Breaker~笑颜的约定~》(Hamster)
《AJITO》(Hamster)
《みちのく秘汤恋物语 kai》(FOG)
《SHADOW TOWER》(From Spftware)
《JumpingFlash! ALOHA男爵FUNKY大作战之卷》(SCE)

专门对应PS3的游戏(9月27日开始下载)

《装甲核心PROJECT PHANTASMA》(From Spftware)

PG视点

本栏目的开设，围绕着玩家们关心的话题进行讨论，也希望大家能够和我们一同关注。

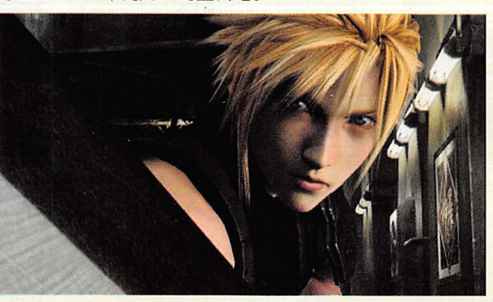
结局之后的新开始？FF7重制版大猜想！

随着CCFF7的发售，原本沉寂的游戏《最终幻想7》系列又一次成为玩家们谈论的话题。在游戏里出尽风头的小强扎克最终在神罗大军的围剿之下倒在了战场上，克劳德拿起他留下的大剑，正式成为游戏的主角。玩家们为扎克悲惨而壮烈的死唏嘘之后，听过由绚香演唱的主题歌“Why”，出现在结局画面中的赫然是FF7正篇的开头，以及克劳德与爱丽丝见面的情景，之后就是“在FF7中再见”的字样。这是什么？一个结束，还是新的开始？

对FF7本篇的重新制作在FF7问世之后10年来一直是个受争议的话题。从PS2登场之后开始，关于FF7会在新主机上重新制作的传言便一日盛过一日。Square Enix（包括合并前的Square）针对这个话题也多次发表了辟谣的声明。但是fans们对FF7的热情使这个游戏的重制版始终如同笼罩在大家面前的迷雾一般挥之难去。到了2005年，随着纪念FF7系列诞生10周年的纪念活动的开始（虽然当时还只有8周年），Square Enix公布了AC、BC、CC、DC四个不同的作品。除了手机版的BC之外，其他三作在国内的传播速度和人气与日本相比毫不逊色，还有很多人是在接触了AC之后才对FF7产生兴趣的。到了现在，随着CC的最终推出，FF7周年纪念活动也算是告一段落了。随后摆在众多玩家面前的一个问题就是：Square Enix用这么多时间、金钱和精力开发了这么多FF7周边的作品，为什么不对正篇进行重新制作？

这个问题说起来也是很麻烦的。首先，一部重制作品，尤其是原作获得巨大成功的作品，熟悉它的老玩家们在游戏的制作上要求会比其他新作高出许多。既然原作已经成为经典，那么重制版不管怎么做都会被拿过来与原作比较。比过来比过去，总是会出现一些尴尬的问题：如果整个作品除了画面和音乐之外其他的地方做得都跟原作一样，就会被人抱怨没有制作的诚意；如果对游戏进行大刀阔斧的改变，就必然会有老玩家站出来说这样的改变不如照原样做。重制版究竟应该有什么新的要素，在哪些方面加以改进，都不是一个人决定得了的，做出来之后也未必是人人都愿意接受的。Square Enix在这方面已经制作了不少重制的游戏，像《新约 圣剑传说》、《最终幻想》1—6代、《狮子战争》等等，有的游戏得到的评价还算不错，有一些就难免受到各种指责。对于FF7这么一个在全世界玩家心目中占据着如此地位的游戏，如果哪个地方做得不好，那铺天盖地的砖头估计可以将Square Enix的办公楼砸塌了。参加制作这个游戏的人，无论是已经离开的坂口博信、植松伸夫，还是依旧留在社内的和田洋一、北濑佳范，都不愿意看到重制的FF7砸了原作的牌子。于是这些年来尽管围绕着FF7系列的游戏出了不少，但是还都是试验性或者纯粹商业性的作品。

FF7重制的推定平台从PS2、PS3一直到PSP，大家期盼了这么许久，还是没有定论。网络上关于FF7重制版的请愿活动也一直没消停过，直到现在还是有不少玩家在给Square Enix写信请求制作。对于这些热切的人们，Square Enix回报以感谢，但是始终没有决定重制。而这次的“在FF7中再见”，实际上也是早已用过的宣传手段。与Square合并之前的Enix早在1988年制作DQ3的时候就在结尾里用过“在DQ1中再见”的宣传语。



话虽然这么说，但是DQ1毕竟在数年之后复刻了，算上GB、手机版的话还复刻了不止一次。而且Square Enix复刻与重制FF系列的“前科”也实在太多了，所以这次CCFF7的结尾给大家带来的复刻希望并不是空穴来风。目前看来，PSP与PS2上都有现成的游戏引擎（CC和DC），对于Square Enix来说，重新制作一个FF7并不是什么太困难的事，唯一困扰它的就是游戏的具体制作。如果想做出大家都满意的FF7 Remake的话，那就得消耗更多精力。在这之前，Square Enix还得把FF13做完，这是它在接受采访谈到重制FF7时的原话。说实话，大家现在大可不必为FF7的重制版着急，什么时候Square Enix觉得有必要制作这个游戏来吸引人气了，那它自然就出来了。

纵观掌机业界风云变化

日本掌机游戏周销量榜

CCFF Ⅶ偷跑两天，77777台限定版同捆主机预约完毕全部售罄，首周近50万的销量令之前外包的作品FF12RW和FFCC无地自容，一扫而光SE上半年来的颓势。

2007年9月3日–9月19日 TOP 10

新版PSP借着CCFF Ⅶ的东风高歌猛进，时隔良久终于将DSL反踩在脚下，令索尼长出一口恶气。不过这种状态能保持多久还是一个疑问，期待年末的商战。

1 PSP NEW 危机核心 最终幻想Ⅶ
●SQUARE ENIX ●A·RPG ●2007.9.13



单周销量：470000

累计销量：470000

这意图，看来重新制作只是时间问题。

2 DS ↓ 水晶编年史 命运之轮
●SQUARE ENIX ●A·RPG ●2007.8.23



单周销量：33215

累计销量：316970

虽然缩写里也有CC，但诚意显然不够。

3 PSP ↑ 加油 我的管家日记
●任天堂 ●ETC ●2007.7.12



单周销量：14931

累计销量：180604

好吧，我要说日本人就接着脑残去吧。



4 DS NEW 逆转裁判3 廉价版
●CAPCOM ●AVG ●2007.8.23



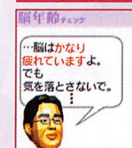
单周销量：13782

累计销量：105713

第4作是系列最低，这个成绩很不错。



5 DS ↑ 更锻炼大脑的DS训练
●任天堂 ●ETC ●2005.12.29



单周销量：13057

累计销量：4653940

您的脑年龄36岁，与实际年龄差13岁。



6 DS ↑ 马里奥赛车DS
●任天堂 ●ACT ●2005.12.8



单周销量：12511

累计销量：2420075

PS上的古惑狼赛车也不错，适合双打。

7 DS NEW 机动剧团哈罗一座 高达麻将+Z
●NGBI ●TAB ●2007.9.6



单周销量：12463

累计销量：12463

人物全都变成Q版了，这一定是幻觉。

8 DS ↑ 动物之森
●任天堂 ●ETC ●2005.11.23

单周销量：12310

累计销量：4349904

很有趣的交流游戏，尽管从来没玩过。

9 DS ↓ 新超级马里奥兄弟
●任天堂 ●ACT ●2006.5.25



单周销量：11856

累计销量：4791864

这回是倒数第2位，该换新面孔上来了。

10 DS NEW 海贼王 灵魂档位
●NGBI ●ACT ●2007.8.30

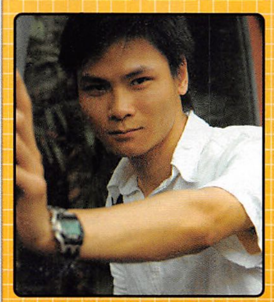


单周销量：11161

累计销量：41484

豪爽大乱斗类型，FANS极力推荐。

窗外专栏



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

全民烧录卡R4恢复供货

用“全民烧录卡”这样的词来形容R4，就我看来，丝毫不为过。R4红到什么程度呢?据说任天堂都在查R4。坊间的传说非常多，摘录几条有意思的：

1、R4的工厂被任天堂带着工商局查处了。

2、香港有小报记者潜伏R4工厂数十日，最终回港以一篇报道将R4工厂捅到大众面前。

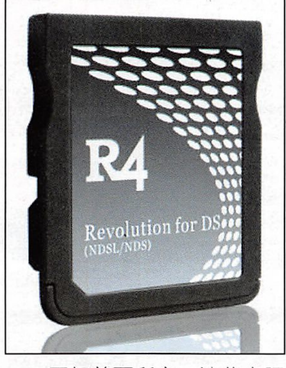
3、有水客从深圳带着R4到香港去时，被海关查处，然后再从水客顺藤摸瓜找到工厂。

4、任天堂从两年前就开始委托深圳一家律师事务所对R4工厂进行调查取证，前段时间终于开始行动了。

当然作为普通玩家而言，是无法了解事实的真相，那么以上传闻，也就不必当真，即便是略有真实成分，和我们又有什么相关?

在这里插一句，任天堂从公司成立到现在，仅有一次对烧录卡公司提出上诉，那就是当初因为磁碟机出名的香港邦谷公司，后来该公司被告得逃往国外，后期推出了Flash2Advance这款烧录卡（世界首款支持即时存档的GBA烧录卡）。更何况，即便是R4工厂发生了一些事情，现今难道不是又恢复供货了吗?

确实如此，但是即便是恢复供货，货源也非常紧缺，如果没有渠道以及好的资源，基本上还是拿不到货。另外也观察到，R4从17日开始将使用新版外壳，主要是考虑到任天堂的NDS卡带设计专利，可以防止任天堂的起诉。



正如前面所言，这些实际上都关系不大，据了解到的情况是：R4在这段时间确实是断货了，而这断货后的结果是什么呢? 请看分析：

1、R4供货严重不足，许多零售店叫苦不迭，天天都有人来询问R4，看着大好的赚钱机会，却因为缺货白白丧失，心痛……而批发商们也为之苦恼，一方面是因为缺货，再一方面因为缺货导致营业额下降，直接影响利润，这也是够闹心的事情。

2、R4价格上涨，目前市场上R4的均价在200元以上，不用提前段时间在香港爆出的500元。昨日去中关村鼎好访价，发现普遍店铺报价在260元，实际成交价格略低，但是也和最初的198元官方报价有所差距，这一提价有两个因素：其一是渠道出货价格较高，其二是R4货源少，零售店销售量减少，只有提高利润，毕竟这是紧缺的货，只有担心拿不到货，不会担心卖不出去。

3、R4越断货，市场需求就越大，哪怕是高达200多元，大多数玩家的首选也是R4。目前市面上还有一些烧录卡比如EZ5、X9、SC DS ONE等，虽然零售价格低于R4，但是也不如R4热销。追根究底还是因为R4在刚上市时以低价征服了所有人，让DSL用户们都适应了R4，低价策略席卷了大江南北，加上R4本身不赖的功能，颇为不错的做工以及产品外形设计，R4的知名度一天高过一天，很多游戏店只认R4，其余的烧录卡均不进货。

从目前的形势看，R4在全球范围内一阵热卖，后续产品虽然之前宣布即将发售，但是从8月份推迟到9月份，时至9月中旬，都还没有任何踪影。看来R4的热卖使得公司高层决定暂缓发售计划，不过我们也可以预料新产品发布后同样能够在市场上引起一阵轰动。

就产品本身分析，R4目前已经非常成熟，虽然采用打存档补丁的方式运行，但是游戏兼容性在厂商不断更新内核的前提下也得到了很好的维护，加上金手指、软复位等功能的加强，R4还是大家在购买烧录卡时的首选。最后补上一句话，近段时间，不仅R4缺货，EZ5、SC DS ONE都缺货，归根结底，在于芯片产量供应不足。



新版PSP井喷 系统完美破解



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

时间进入到9月，随着各大高校纷纷开学，游戏机消费的主力军一一就位，很明显感觉市场再次被激活了，特别是周末的店头人流量大了不少，新版2000型PSP更是不失时机地登陆国内，商家们无不欢呼雀跃。就和上期我预测的一样，黑客们果然没有让大家等太久，就在新主机发售后两周之内就宣告正式攻破了索尼所谓的新型加密系统，庶民电池再一次获得了历史性的突破。把官方3.60系统破解成可以玩ISO的3.60M33系统仅仅只需要10秒钟的时间，以前那种先升后降再升动辄半个钟头的时代过去了，这倒给商家店头销售带来了极大的便利，当然玩家也不用再苦候在柜台前监工了。不知道诸位是否还记得上期专栏最后我有说过："现在就购买，你一定不会后悔"，也不知道到现在有多少人是后悔了。就在对应2000型的庶民电池正式诞生的当天,新主机的批发价一夜之间飙升了100元,并且在日后的数天之内再次上浮50元。新主机发售后无数玩家通过QQ咨询，我都是建议及早出手，但很多人都表示要等破解后再说，也不知道是对黑客没信心，还是对我的建议没信心，总之非常遗憾。记得当时有一个顾客直接到店头来找我，起初还下不了决心，害怕当时买了新主机破解需要等待很长的时间,最后我干脆承诺一个月之内不破解退钱,才算是信了。果然不出几天我就打电话叫他来店里刷机，在得知破解后主机涨疯的消息后，此君更是笑得合不拢嘴。有的商家预测日版发售之后2000型应该会降下来，但事实是日版已经发售数日了，价格依然没有丝毫的撼动，我预测一直到未来的十一黄金周这个价格还将延续，而且只会更高。

随着2000型主机被破解，1000型老机正式宣告连处理的机会都没有了，不过手头还压着货的商家绝不可能把老机器丢进大海，所以现在很多商家开始使出浑身解数力求清仓，最流行最常用的一种说法是老机器比新机器做工好，拼命推荐玩家弃新购老。我专门把老机和新机放在一起对比，在外壳方面新机上的疙瘩确实比老机要多，但这就是放弃新机的理由吗?那显然是荒谬不堪的。新机除了外壳瑕疵略多之外，更轻薄、更省电、内存更大、速度更快、屏幕更亮、还支持视频输出，综合比较2000型怎么看都是绝对胜出不少的。懂电脑硬件的人都知道内存翻倍是什么概念，同样的配置玩魔兽世界，512M内存状态下画面肯定卡，而换条1G内存试试看，顺畅无比。谁也不敢担保今后的PSP大作会不会以64M内存为标准开发，届时1000型老机还带得起来吗? 再一个通俗点的比方，你到商场去买MP3，售货员非要推荐你买收音机——因为收音机做工比较好，我们就应该放弃MP3吗? 都可以听歌啊，你会买收音机吗?天大的笑话。所以，现在购买PSP不管商家怎么天花乱坠地贬低2000型抬高1000型，毫无疑问就是选择2000型，顺便还可以回他一句：你店里还有好多老机器吧?

另外本期再介绍一下2000型的专用配件。众所周知因为2000型是经过重新设计的，所以除了记忆棒之外几乎1000型的标准老配件无一可延用到2000型上面，包括线控耳机、保护包、甚至帖膜都不适用：其中线控的插口改变了，完全用不了；机体变小了，除了老机器的豪华版布包还勉强可以用之外，胶套等束身装备都大了一圈；虽然屏幕大小不变，但因为新主机屏幕边缘有缝隙，所以使用老贴膜的话边缘会出现气泡。好在万能的国内山寨厂速度够快，现在适用于2000型的布包、胶套、贴膜都已经顺利上市，不过首批价格比较高，相信日后应该会恢复到正常范围。另外，色差端子线也终于推出了组品，原装线市场价要卖到200多块，组品50-60元即可搞定，而且日后还有极大的降价空间，按照以往的惯例这东西最多30块就差不多了。现在唯一还没有推出组品的配件就剩下线控耳机了，市面上的原装货要卖到200元以上，和1000型的老线控相比显然是太高了，相信组品应该很快就会上市。





クロニクルオブ ダンジョンメーカー II

战斗、收集要素完全进化的迷宫作成型RPG登场！

PSP	Global・A・Eatertainment	12月6日
	RPG　人数未定/5040日元	
迷宫制造者编年史2		容量未知

自己亲手做成迷宫，将魔物放入其中并与之战斗。这种不曾出现过的系统在前作发售后聚集了很多人气。现在，万众期待的迷宫作成型RPG《迷宫制造者编年史2》的续篇就要登场了！本作的系统和前作共通，玩家使用各种各样的材料建造自己喜欢的迷宫。但是，战斗、收集以及做成方法比前作提升了不止一个档次！迷宫中会出现的魔物种类也增加了不少！

-story-

在70000年前，陆地上曾经发生过神与恶魔的战争，战争以神降服魔界女王而结束。时光流逝，某一天，一个自称"迷宫制造者"的年轻人来到了现代的卡里欧贝镇，他制造迷宫并放入魔物的目的到底是什么？

主人公 安德里昂

没有人知道他的过去，毫不惧怕魔物，魔力比常人高出不少，出生地也是一个谜团……

质与量都得到大幅提升！

↑前作中拥有大量的魔物或是道具，本作中这些要素会得到超大幅提升！

游戏流程1 扩张迷宫！

首先，在城镇的建材店中购买建材，将位于以外的迷宫进行扩张。建材包括"通路""房间""通路、房间的装饰品"三大类，根据使用的建材不同，迷宫中魔物的种类以及强弱程度也会发生变化。

↑初期的迷宫相当小，用建材来自由扩张吧。

↑构造越复杂评价越高，根据评价魔物的强弱会发生变化。

←设置了宝箱房间后，魔物会在其中藏入宝物噢！

继承了前作的基本系统

→与加入了特别要素的NDS版不同，本作是正统进化版。

←将形状各异的通路和房间组合可以制造出数十层的地下迷宫。

建材或装饰品 新要素

建材的种类比前作多了50～90种，制造迷宫的自由度提升了不少。装饰品中加入了属性，共有四种，分别是"地"、"水"、"火"、"风"。

↑房间系的建材依据种类大小不同。这里是宽阔的寝室。

→新登场的厨房，这里或许有"饭桶怪"出现？

新要素 战斗系统进化！魔物种类激增！

本作中不再是单纯的攻击防御！还增加了武器攻击、魔法以及必杀技！战斗将比前作更加有趣。此外，无论杂兵还是BOSS，魔物的种类激增！将会有前作3倍约150种！

战斗介绍！

- 武器攻击：武器不同，攻击方式也不同。武器的种类增加了不少
- 魔法：在城镇购买，有攻击系、回复系等多种
- 防御：使用盾牌防御
- SP：必杀技。与武器有关



↓除了近接武器之外，本作中会出现弓一类的武器吗？



↑BOSS九尾狐！它的攻击力可不一般啊！

游戏的流程2
回到城镇等待一晚

当手中的建材使用殆尽之后，就回到城镇中安心等待一晚吧。当黎明来临之时，魔物们就已经进入了迷宫。我们也该起床去退治魔物了！

↓将魔物掉落的道具贩卖之后即可以得到资金。



拥有属性的建材初次登场！



地属性通路 泥泞的道路。想要地属性魔物就使用此种建材

水属性通路 墙壁地面覆盖着坚固的冰。水属性魔物容易在这里出现

火属性通路 墙壁或地面中会涌出熔岩，火属性的魔物容易聚集到此

风属性通路 地面覆盖着绿草，到处都有风车。风属性魔物喜欢这里

新要素 装饰品会在主人公的外观上呈现出来。



游戏的流程3
接受城镇居民的任务！

城镇的居民们时不时会有任务交给你！内容各种各样，达成后会获得金钱或是道具。此外，建材店或是魔法屋的商品也会增加哦！

城镇居民小介绍！



博物馆老板 阿雷克桑德尔·波波斯波斯十七世 世袭了十七世的贵族博物馆馆长。博物馆中陈列着各种各样的珍奇艺品。

建材店的老板娘 杰拉 建材店老板年轻的妻子，擅长烹饪，可以向她请教料理制作方法。

药店 古雷古 热衷开发药品的青年，经常在别人不知情的情况下给别人服药，但总是失败。

新要素 共同战斗的伙伴！



前作中登场的拥有变身能力的魔物“幻兽”，在本作中将作为主人公的同伴登场。在迷宫的某个地方打倒巨大的魔物或是救助被捕获的幻兽，它就会成为主人公的同伴。成为同伴后，幻兽会用它强大的变身能力来协同主人公一起进行战斗！

↓→变身为其他魔物后，战斗动作也会变化。

幻兽拥有不可思议的能力，可以变身为其他种类的魔物，不仅可以装备武器和防具，随着级别的提升还可以习得相应的特殊技能！

多重分支、紧密的故事情节、至高的音响效果融合在一起。这就是PSP上新类型的冒险游戏！

总监制
麻野一哉
《弟切草》、《恐怖夜惊魂》等

×

音乐监制
植松伸夫
《最终幻想》系列等



故事&角色

竹内理理子性格过于直率，工作时极度认真，为此经常和她的前辈也是她的丈夫草雉学发生争执。

某一天，草雉突然离家出走，与此同时父亲也失踪了，理理子独自一人维持着事务所，同时也调查着父亲的下落。

竹内武雄

理理子的父亲，事务所的所长。原本是警察，不知为何突然退职开了侦探事务所，外表与本人完全不同。



PSP	AQ INTERACTIVE	2007年11月15日
	AVG	1人/5040日元
不能饶恕你		832KB

不能饶恕你

最新的恐怖音乐小说，冲击你的视听感觉

主人公
竹内理理子

在父亲设立的侦探事务所做调查员，专门负责外遇事件。性格直率，一旦决定的事情就会立刻付之行动。不过偶尔也会有些犹豫不决。

纵

将PSP纵向握在手中进行游戏

本作在进行游戏时要将PSP纵向握在手中才行！进行会话或是决定时按○键就可以，选择项目移动光标的话就使用类比摇杆。



→美丽的画面和高品质的音响效果将临场感提高到极点。文字画像的表示方法也很新颖

←整个故事由数个章节构成。剧本中还有很多的分支，内容异常丰富。

麻野一哉先生开发过数款名作，音乐则是大家所熟知的《最终幻想》系列的植松伸夫先生制作的。《不能饶恕你》是这两位大家组合在一起创造出来新型冒险解谜游戏。本作中有个性丰富的角色以及深厚的剧本。而且本作要将PSP纵向握在手中进行游戏。这不曾有过的系统，各位一定很期待吧。

解开人们的内心，找出一切真相

临场感与紧张气氛完美地融合在一起



草薙学

理理子的丈夫。喜欢从现实思考问题，对凭直觉办事的理理子经常不满。突然要离婚，背后彷佛有什么谜团。



木崎Yuji

沉着冷静的竹内事务所调查员。十分理解理理子，是她的好搭档。外表是正直的男子，但内心是"女人"。

本作采用了坚持PSP的独特游戏方式。在游戏中运用到这个独特设定的内容有很多。此外每个章节中都充满了让玩家感觉自己身为侦探的要素。所以，每一章都会给玩家带来紧张刺激的感觉。在这里，我们就为您稍稍介绍一下。

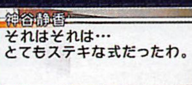


↑这里还有破解暗语的内容，你行吗？

观察

观察不自然的表情

会话中，有时画面上方会出现"Check"字样的提示，此时输入类比摇杆的"上"方向画面中就会出现小窗口。在这个小窗口中可以观察对方的表情或是小动作，相应的情报会在后面的会话中出现。





用类比摇杆观察谈话对象





←变化观察的位置窗口也会发生变化。按下R键就可开展相关的话题。

→观察对方的部位，相应的情报就会在后面的对话中出现。

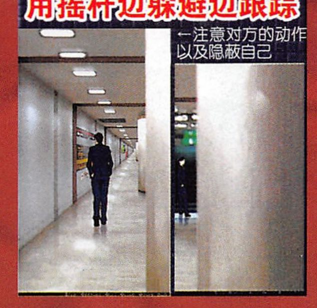
手指发光，观察戒指

跟踪

跟踪时也要用到类比摇杆，注意画面中对象的所有动作。对方回头时要迅速使用摇杆进行躲避

用摇杆边躲避边跟踪

←注意对方的动作以及隐蔽自己



证据写真

使用口红型照相机拍摄相关人员决定性时刻的照片。除了这种照相机之外还有很多特殊道具登场，到底会有什么呢？

↓用口红型照相机能否抓住外遇的证据呢？

口红型照相机登场！

埋伏

为了监视重要人物有时需要埋伏起来。除此之外，打探相关人员的信息、调查情报等丰富的行动内容也在等待着玩家。

↓移动时用地图先行选择地点。





用大量的动画起始
序幕先行大公开

大关注

序章就在上画面

2人的关系
终于明朗了

Rune Factory 2
ルーンファクトリー2

初公开1

这里有华丽的序章动画

①←蓝天、山脉以及湖泊……在大自然的世界中，出现了二人的身影

系列的前作曾经加入了大量的高品质动画，销量也取得了喜人的成绩。作为续篇的本作在动画方面更上一层楼，收录了更多的高素质动画。主人公与女主角就算只用插画形式来看也足以让您心动。

③**卡尔和玛娜是非常要好的朋友**
←街道上，走在卡尔身后的就是玛娜，她在二人之间保持着恰当的距离

④↑卡尔转向玛娜,是在说着什么吗？他的表情看起来轻松而又温和，眼神透露出不一般的亲近感，看来二人之间相互信赖，关系果然好得不得了。

⑥**场景发生变化，这里是学校吗……**
←这座建筑物看起来还在建设中。难道这就是《2》中有关主题的“学校”吗？

⑤**在这庄严的建筑物内部的人是……**
←玛娜在床上静静地沉睡着，卡尔在一旁默默地看着她，并且轻轻地抚摸着玛娜的头。

⑦←场景再次发生变化，透过日光可以看到一个熟悉的女孩子的身影，她是……

初公开&彻底验证



NDS	MMV	2007年冬季预定
	RPG	1人/5040日元
符文工房2		容量未知

这次公布了序章的大量动画，接下来我们就请本作的监制桥本先生对其中的要点进行大验证。

桥本先生的大发言 不容错过噢!



《符文工房2》监制
桥本よしふみ先生

MMV的监制。除了本作之外还负责很多作品，是个超级大忙人！

本作是作为年内目标进行开发的!

——这之前发售日完全未定，不过现在稍稍有些具体了。

桥本:是的，感谢您的关注，我们终于走到这一步了。

——本作的发售日期是今年冬季预定，也就是不包括明年年初的冬季，就是今年的冬季就要进行发售是吗?

桥本:是的，正如您所说，我们想尽早地让广大玩家体验到本作的乐趣。而且我们有专门的制作小组，以目前的情况来看应该可以在今冬进行发售。9月即将举办的东京电玩展（TGS）上我们或许会发布《符文工房2》的一些情报。

——难道说，会公布具体大发售日期吗?

桥本:这个……（笑）。也许我们会把发售日期隐含在众多情报当中，请您细细观察。

桥本先生的大发言 不容错过噢!

用动画来展现世界完全真实的OP动画

——让我们翘首以盼的动画终于公开了!

桥本：是的。本作和前作一样，只要看过动画就会明白这是一个什么样的世界。蓝蓝的天空，蔚蓝的大海以及连绵的群山，我想玩家看到这些就会知道这是一个充满了自然气息的世界。

Touch screen

←这是动画中二人在一起的场景。看起来很浪漫啊……

——的确如此

桥本：除此之外，主人公卡尔和玛娜并肩行走的场景也说明了二人的关系非同一般。我想玩家看到玛娜跟在卡尔后面，大概会想到玛娜是以妹妹的身份对卡尔有一种爱慕之心。

——那么在实际的游戏当中，也有很多这样的要素存在吧。

桥本：是的，确实是这样。而且学校的场景可以让大家明了游戏的目的所在。

——不用语言去说明，而是用动画来展示，这样的方式可以让大家的印象更加深刻。如此说来，本作除了动画之外，在歌曲方面也应该像前作一样吧。

桥本：现在首先制作的是动画，相应的歌曲交给了法迪斯特先生，完全是原创的作品。

——如果这些也能在TGS上进行展出该有多好啊。

桥本：也许会在TGS上进行展出。这次我们会进行一个大型展示，也许会公开歌曲吧。不过具体内容我们会在以后陆续为大家奉上的。



↑前作的女主角“米斯特”也会在动画中出现!那个经典的戏水场景。



←镜头切换到正面，从下方向上慢慢映出她的脸。这个少女果然就是玛娜。但是，她的双眸中却不断涌出泪水……玛娜到底遇到了什么事情?

泪眼汪汪的玛娜

卡尔的眼神中充满了关怀，伸出了自己的手

←场景继续变化，卡尔的肩上有一只可爱的小怪物。卡尔伸出了自己的手，这只手伸向了谁呢?

为了玛娜，卡尔踏上了冒险的旅程!?

↑令人紧张的气氛，卡尔的表情异常严峻。为了自己那妹妹一样的玛娜，卡尔进入迷宫，踏上了冒险的旅途!



初公开2

喷壶使用次数

到此为止，包含众多谜团的上画面终于公开了！这次到手的画面大致一看，季节等配置内容与前作稍稍有些变化，但总体来说没有什么太大改变。但是再仔细一看，在画面的左下角可以看到一个不曾见过的图标！这就是表示“喷壶”残留次数的图标！原来不是在下画面，而是在上画面。



↑大地图和主人公的所处位置，有下角表示集结日期以及天气。



↑《2》基本上也是以地图的形式来表示。《2》的舞台阿尔瓦那的大地图初次公开。

喷壶图标的右侧显示的数字是“灌溉次数”。在前作中剩余次数无法一目了然，这下方便了不少。

桥本先生的大发言 不容错过噢！

用喷壶来提升战略性

——上画面终于公布了！

桥本：这次公开的画面就是基本情况了。不过一部分位置……详细说来比如迷宫这样的不一般的场所也会有所表现。

现在“喷壶”在上画面有了具体的表示，所以在迷宫中可以根据具体情况来决定是继续前进还是暂且返回。我想这样一来在迷宫中的探险就可以更加战略性地进行考虑了。

初公开3

新女主角的候补是女商人

女主角的候补是一个新角色。她就是偶尔来到城镇的商人尤艾。尤艾的好奇心很重，为了实现自己的梦想进行行商工作。

女主角候补之6 尤艾

我是云游四方的商人，我的名字是尤艾

↓他的特点就是“东方之国”的方言。



桥本先生的大发言 不容错过噢！

一般情况下见不到她，如果成为好朋友就不得了！

——来此东方的国家，她的说话方式，而且还是商人……她是从边疆来到这里的吗？

桥本：她的说话方式其实是京都附近的言语习惯。当然在架空的幻想世界中是没有京都的。但是从角色的角度来看加入这样一个大阪腔调和京都腔调的角色可以丰富游戏的内容。

——在《牧场物语》系列中说道商人都是男性角色啊。

桥本：尤艾就像在《矿石镇的伙伴们》中那种“怎么看都是商人”的角色。将商人加入女主角的候补这还是第一次。

——说到商人，尤艾是不是像前作中伊文那样在街边以露天摆摊的形式进行买卖？

桥本：他的背包中有各种各样的东西，而且还会进行收购。

——和她进行买卖之后关系也会变好吧。

桥本：是的，不过一路上还会遇到其他的候补女主角。尤艾由于是云游商人所以经常遇不到，要是她成了女主角可就不得了了。

主要角色的担当声优决定！

主人公 卡尔 坂本真绫

←坂本真绫小姐不仅演唱过动画主题曲还负责过CM主题曲，是一个多才多艺的人。本作将由她担当卡尔的声优。



女主角 玛娜 水树奈奈

←水树小姐在《火影忍者》中为日向ヒナタ配音，这次担当妹妹一样的玛娜的声优值得关注。

其他主要角色的声优



德罗西 能登麻美子



尤艾 前田爱



罗萨琳特·雷姆楠特·维维爱休 镰田梢

马克思·雷姆楠特·维维爱休 中尾良平



塞西莉亚 立野香菜子

巴雷德 铃木贤



阿莉西亚 安田美和



卡伦 板东爱



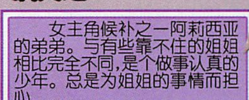
初公开4

候补女主角的母亲与姐弟

游戏的舞台阿尔瓦那的居民中有4个新角色。其中女主角候补的亲姐妹也是个性派噢。

阿尔瓦那的居民之1 雷

女主角候补之一阿莉西亚的弟弟。与有些靠不住的姐姐相比完全不同，是个做事认真的少年。总是为姐姐的事情而担心。



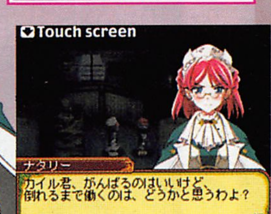
请不要过分为难姐姐



↑双颊微红，口中都是敬语，怎么看都是个好孩子。

阿尔瓦那的居民之2 娜塔莉

阿莉西亚和雷的母亲，女医生。为人严紧，对城镇上的人们来说就是一个母亲般的角色。



↑作为镇子上的医生，娜塔莉很是担心卡尔的身体。生病或是不舒服时只要有她在身边就一百个安心。

阿尔瓦那的居民之3 哥东

↓右眼上的伤疤看起来有些恐怖，不过从台词来看，或许是个好人……



哥东，卡伦的父亲。外表看起来像个生活在山中的人，但不知为什么却是教会的神父。而且制作细小的装饰品十分的在行。

桥本先生的大发言 不容错过噢！

雷不是女孩子。

——第一次看到雷的时候还以为他是个女孩……

桥本：确实，从外表来看像个女孩。

——难道在游戏进程中会出现“其实就是个女孩”之类的情节？

桥本：很遗憾，并没有这样的设定（笑）。



←姐姐好像是占卜师在为卡尔占卜他喜欢的人……

独家大放送

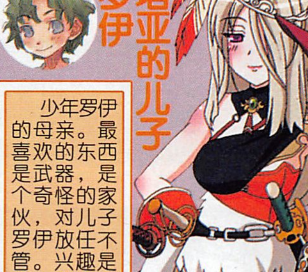
玩家们对游戏情节的提议，将会纳入到游戏当中

曾经放弃的提议再次复活并进行讨论

之前我们从读者寄来的信中挑选了3个提议并决定准备采用。后来我们和桥本先生的开发团队对这几个提议进行了细致的讨论。不仅如此，桥本先生后来还公布了一些新的令人高兴的消息“桥本：有一些提议对提升故事情节的可塑性有着十分重要的影响，所以我们决定对游戏设定进行重新讨论。”经过讨论我们大致选出了两个读者的意见，一个是崎玉县读者的“赠送围巾”，另一个是新泻县读者的“敌我对决”。之后还有什么新的提议加入请您继续关注，我们还会进行一次最终的讨论。

阿尔瓦那的居民之4 塔亚







罗伊 塔亚的儿子

少年罗伊的母亲。最喜欢的东西是武器，是个奇怪的家伙，对儿子罗伊放任不管。兴趣是收集不同国家的宝剑。





NDS	Bandai	2007年9月6日
	PUZ　1-4人/5040日元	
机动剧团高达麻将+Z		1024M

BAIDAI公司用高达0087以前的人物和机体制作的麻将游戏,玩家可以从19个人物中选择自己喜欢的角色,进行游戏，在开始游戏前可以通过选择喜欢的机体,得到各种各样的特殊能力。不用为麻将规则担心,主菜单有详细的麻将规则介绍,麻将的操作也很简单，用十字键和A就可以将出牌、碰、吃、听牌、和牌等全部搞定,不用担心屏幕被划的问题。在剧情模式中,每关都会穿插恶搞的对白,非常有趣,加上丰富多彩的机体、声优们的精彩演出,对高达迷来说具有很强的吸引力,尤其是被麻将篡改了的经典台词,一定会让宅族捧腹大笑,每通过一关，就会得到一些不同的机体和人物，高达迷们可以在主菜单的欣赏数据模式中，尽情把玩品味自己的胜利果实。游戏的难度设计不高，再加上简单的傻瓜操作系统，没有出牌时间限制等人性化因素，确实是一款娱乐佳品,不容错过。

操作方法

A——确定　　十字键——方向　　L、R——选择

在麻将过程中，遇到吃、碰、和等情况，均有提示，可以用十字键+A来进行选择或取消。

游戏相关

三种游戏模式：

剧本对战、自由对战、通信对战。

剧本对战：

虽然最初只有4个人物，但是随着进度的取得，总共可以登场的人物达到19个之多，每个人物的剧情台词以及结局都十分搞笑。

自由对战：

选择自己喜欢的4个人物进行麻将大战，可以自由选择不同的麻将规则进行游戏，相对比较轻松。

通信对战：

和朋友进行麻将的对决，选用自己喜欢的机体和角色进行现代版的宿命对决吧，紧张刺激的战斗气氛,相信是三个模式中最难搞定的。

主菜单：

除了单人游戏、通信对战模式的选项之外，还可以在主菜单的数据一栏中观看自己的技术统计、在麻将介绍一栏了解麻将规则、以及进行辅助设定的更改等等。

单人剧本游戏模式中，最初只能从阿姆罗、夏亚、杰利多、卡缪四人中选择一人进行游戏。

基本规则：

人物的技能槽满后可以释放技能，从东一局开始、南四局结束，以最后的得点定胜负；采用轮庄制，庄家和牌时点数×1.5倍，并可以连庄；每次会在麻将尾部翻起一张牌，和牌中此牌的数量越多点数越多；上听后，自动抓牌，直到和牌为止，但是只有不吃不碰才能听牌；打过的牌不能吃、碰和，吃、碰牌以后一般只能自摸和。

不同的舞台会有不同的麻将规则，现将两个比较重要的规则介绍如下：

ノーテン罚符：在流局（谁也没有胡牌的情况）时没有听牌的，被罚点。（规则牌黄色时，流局不听牌者罚点；规则牌为绿色时，即使不听也不罚点）

ドボン：点数为负时是否能够继续进行游戏。（规则牌为绿色状态不能继续游戏；规则牌为黄色状态表示可以继续游戏）



心得：

1：技能槽的运用，最有用的是下局开局配给役满级好牌，这样咸鱼翻身也不一定。

2：如果没有把握赢，又担心机体会丢掉的话，记得在开局时保存。

3：好好看主菜单翻牌的介绍，不懂日文也没关系，有配图，一看就懂，这样就可以获得高得点了。

4：不怎么会玩麻将的初学者们，最好的选择就是不吃不碰，可以听牌了自然会有提示，和牌时也会有相应的显示，一切交给系统就好（别忘了技能槽满了放出技能）。

人物技能介绍

●阿姆罗：NEW-TYPE主人公，夏亚的宿敌，爱撒娇的家伙，联邦军。
技能1：更换手中的牌（最多6张）
技能2：将手中的牌换成可以加点的会牌。（最多5张）

●夏亚：吉恩初期的王牌驾驶员之一，以红色和三倍闻名，广为传颂的军人，吉恩军。
技能1：别人的技能槽全部归零。
技能2：如果手中有听牌者要和的牌会变成深色，不至于给别人点炮。

●凯：白色木马队的一员，在麻将的世界里，弱小的人也可以取胜，联邦军。
技能1：下局碰牌的人自摸的几率减少，没碰牌的人自摸几率上升。
技能2：配给9张役满级的好牌。

●布莱特：虽然是个普通人，但确是个很努力的家伙，联邦军。
技能1：换掉手中的牌（最多4张），
技能2：如果手中有听牌者要和的牌会变成深色，不至于给别人点炮。

●斯莱卡：全职全能的大哥级人物，联邦军。
技能1：只要听牌，马上就可以自摸。
技能2：将所有的会牌（加点牌）扣上

●兰巴拉鲁：青色巨星，与夏亚齐名的王牌，吉恩军。
技能1：下一局的牌中会有2张以上的会牌。
技能2：排名第一位以下的自摸运气低下。

●马·库贝：使用新型兵器的达人，吉恩军。
技能1：全体吉恩军成员的自摸运上升。
技能2：听牌方自摸运低下。

●拉拉：NEW-TYPE，与夏亚关系密切的神秘少女。
技能1：下局开局会发给8张役满级好牌。
技能2：将手中的一张牌与底牌交换。

●盖鲁玛：扎比家的战士，吉恩军。
技能1：可以看到其他三家的部署。
技能2：听牌时使用，和牌的几率上升。

●多斯鲁：驭剑达人，MA的驾驭者，吉恩军。
技能1：一段时间内，别人的自摸运下降，自己的自摸运上升。
技能2：会牌全开。

●基希利亚：目标是高得点的家伙，吉恩军。
技能1：有人听牌时使用，自摸运上升。
技能2：听牌方的自摸运低下。

●基连：吉恩统帅，麻将大战中的谜之人物，吉恩军。
技能1：下局开局时配给10张役满级的好牌。
技能2：手中有14张牌时使用上听。

●克瓦特罗：红色回归，奥古。
技能1：听牌者的自摸运下降。
技能2：一定时间内只允许和牌，不允许吃、碰。

●哈曼：可怕易怒的家伙，阿克西斯新吉恩统帅。
技能1：下局将配给10张役满级好牌。
技能2：别人的技能槽变空。

●杰利多：职业军人，隶属提坦斯。
技能1：所有旧有人物的技能槽变空清零。
技能2：所有提坦斯集团的自摸运上升。

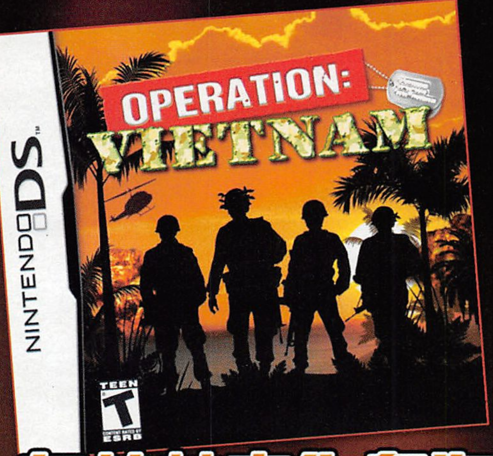
●希罗克：冷静的家伙，隶属提坦斯。
技能1：下局将会得到三张以上的会牌。
技能2：自己的自摸运上升，别人的自摸运下降。

●卡缪：Z高达中的主人公，联邦军。
技能1：一定时间内禁止吃、碰
技能2：可以看到其他三家的配牌。

●艾玛：内心世界丰富的大姐头，隶属提坦斯。
技能1：所有男性的技能槽变空。
技能2：自己的自摸运上升，别人的自摸运下降。

●亚赞：野兽一样的家伙，隶属提坦斯。
技能1：下局开局将配给8张役满级好牌。
技能2：如果手中有听牌者要和的牌会变成深色，不至于给别人点炮。





本作是以当年的越战为背景的射击游戏。在游戏的开端，一架直升机被敌方击落，玩家要控制一个美国大兵单独进入到丛林中去解救被俘虏的战友。每解救一个战友该战友就会加入到行动中，不同的战友拥有不同的能力，比如狙击手、爆破兵等等，救助所有战友之后就要协力穿越这片充满死亡气息的森林，期间会有不少敌人在前方等待着我们。玩家在不同的时候需要切换不同的兵种进行作战。游戏的画面比较简单，但决没有 偷工减料的感觉。下面，我们就为您详细地介绍一下本作。

NDS	Coyote Console	2007年8月14日
	STG	1人/29.99美元
越南战争		32Mb

在丛林中化身为勇敢的战士吧

本作的操作比较简单，战斗时用按键就可以解决，触摸笔主要进行一些系统设定。点击角色图案后会出现4个按钮，☆键为切换领队队员，□键为原地待命，向右的箭头为让该角色跟随领队队员，双向右箭头为在原地进行攻击。遇到敌人时只需要瞄准敌人的大方向，准星会进行自动瞄准，跟随的战友也会进行自动攻击。但是本作中没有跑步这个设定，无论什么情况都只能用走的，试想如果在真正的战场上不能跑是多么可怕啊。

操作介绍	
十字键	角色移动
A	射击
B	投掷手榴弹
X	投掷大威力炸弹
Y	补给生命值
L	切换队员



↑这些堡垒似的东西就是关押玩家战友的地方，在大门口有开关，消灭敌人后就可以打开。



←游戏中爆炸的场景比较绚丽，但是色彩稍显单一，不过在NDS上已经不错了。

画面介绍

本作的画面比较简单，但色彩丰富，唯一的缺点就是人物太小了。本作采用的是俯视视角，很多时候天空中的飞鸟和角色的比例几乎差不多（好像原始森林大作战），背景比较单一，不同关卡的背景重复性较大。战斗场景流畅，发射子弹时很爽快。满屏子弹也没有拖延现象，但这只是托了简单画面的福。作为一款简单的设计游戏本作的画面还可以忍受。



→满屏的子弹和爆炸效果也不会出现丝毫的延迟现象。画面简单也是有好处的。





角色介绍

本作有四个角色供玩家使用。虽然人数不多，但每个角色都各怀绝技，不会让玩家感觉单调。

Hopper：火箭筒兵。当前方出现大量的敌人或是有碉堡的时候就是Hopper出场的时候。

Scope：狙击手。精准的枪法可以在敌人还没有察觉到我们的时候就让他们永远地闭嘴

Doc：医生。队伍中最不可缺少的人。当队友倒下时就是Doc显露本领的时刻。

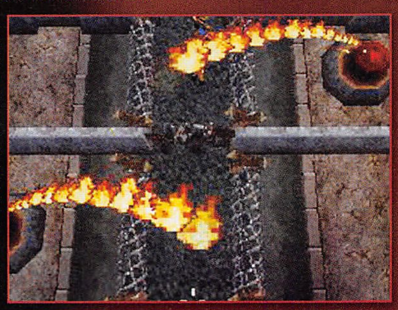
Scrge：领队。四个战友都需要他来营救，是绝对的领导者，一名优秀的战士。

系统介绍

本作没有复杂的系统，不存在升级之类的内容。捡拾物品也很简单，走到子弹或是医药包上面就会自动捡拾。虽然游戏中也运用到了触摸屏的功能，但是这些功能完全可以称之为鸡肋，只是象征性的存在。游戏过程中只要不断地攻击敌人和躲避子弹即可，没什么特别难地地方。当我方一名角色的生命值降为0时就会倒地不起，此时他的生命值用一条红色的血槽表示，这个血槽会不断地下降，将为0时角色完全死亡，游戏也会Game Over。所以当角色倒地后我们应该尽快为其补充生命值。除此之外在游戏中玩家只要注意躲避敌人的子弹即可。



←敌人可不止会出现在陆地上。水中，船只上都会出现敌人，千万小心。



→本作中除了敌人之外还有不少机关，比较真实地再现了越战的残酷。



↑激烈的战斗时有发生，我们不仅要尽快消灭敌人，还要在弹雨中学会自保。

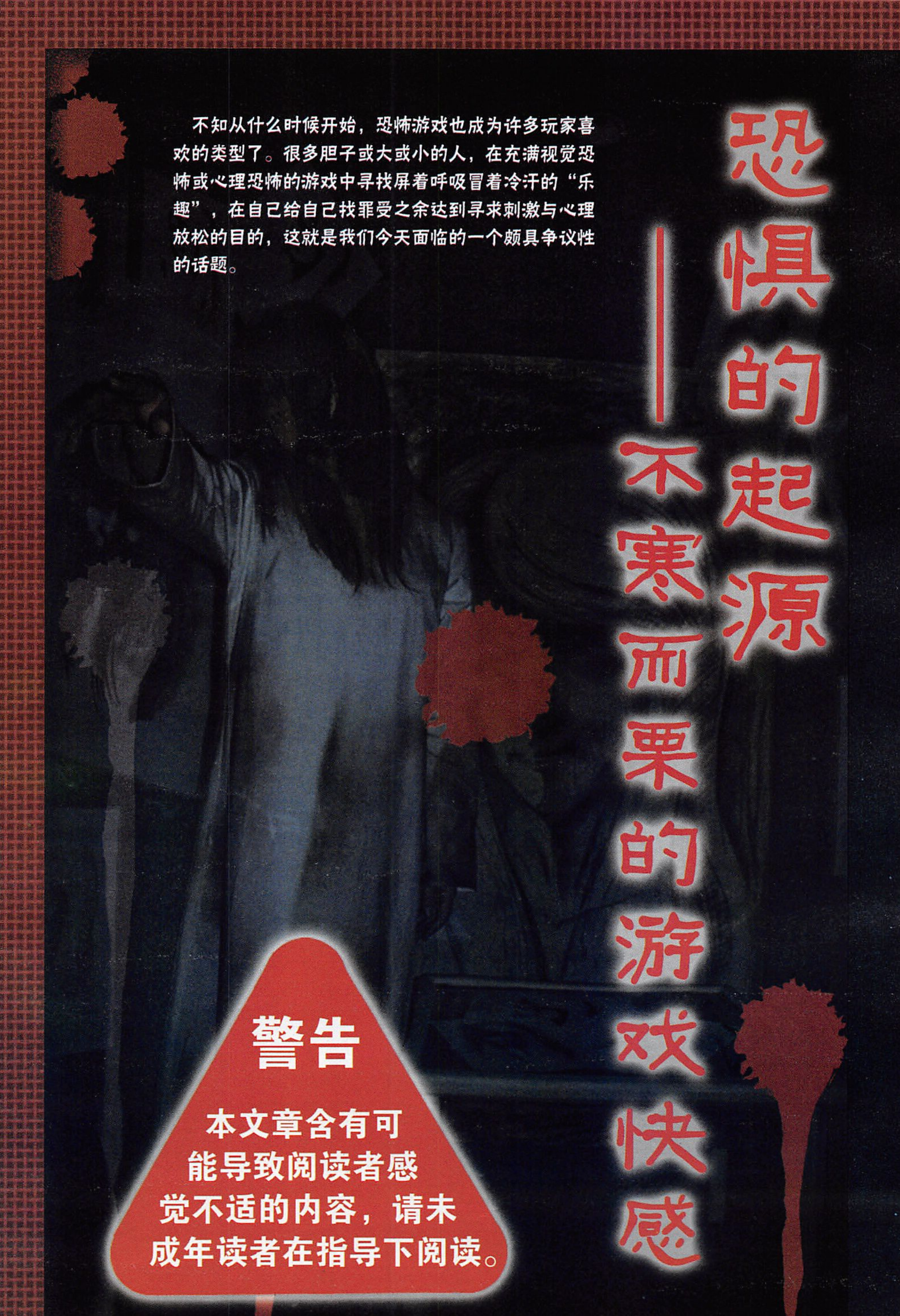


宫本蒂尼

游戏一开始并没有太让人失望，操作手感也还可以，战斗时的音效做得还算说得过去。自动瞄准系统是个不错的设定，用NDS的方向键瞄准敌人确实有一定难度。本作难度不大，敌人的子弹都很容易躲避。但是缺点就如上面所说，人物的比例太小了，有时候会出现看不清的情况，不过幸好还有地图显示。本作不能跑着实让人有些郁闷，无论什么情况下都只能走，确实让人有些着急，不过打仗是个需要耐心的事，不能跑就不跑。

总的来说本作的素质还算可以，虽然在画面上简单了一些，系统也没什么突出之点，但是游戏过程中并不会给人带来枯燥的感觉。笔者在玩这款游戏的时候有一种重温FC射击游戏的感觉，这决不是讽刺本作，而是真有这种感觉，不知各位玩家在玩这款作品时是怎么想的。

B



恐惧的起源——不寒而栗的游戏快感

不知从什么时候开始，恐怖游戏也成为许多玩家喜欢的类型了。很多胆子或大或小的人，在充满视觉恐怖或心理恐怖的游戏中寻找屏着呼吸冒着冷汗的“乐趣”，在自己给自己找罪受之余达到寻求刺激与心理放松的目的，这就是我们今天面临的一个颇具争议性的话题。

警告

本文章含有可能导致阅读者感觉不适的内容，请未成年读者在指导下阅读。

揭秘：恐怖的本质

什么是恐怖？从生物学的角度来说，恐怖就是动物对于现实中存在的、以及想象中的危险、导致不愉快的因素产生的强烈的感觉。这是一种防御性的、以生存为目的的生物本能。这种本能和痛感一样，虽然会导致生物本身的不适，但是可以避免更大的伤害。打个比方说，遇到危险的东西，人类产生了恐怖心理，之后就会积极地寻找退避的方法。从心理学角度来看，恐怖与欢喜、愤怒一样，都是人类最基本的感情方式之一。在我国民间的俗语中也有“喜怒忧思悲恐惊”的说法，可见恐怖感是人类最本能的一种反应。



虽然说恐怖不是什么令人愉快的东西，但是它能够给人带来强烈的刺激。人在陷入恐怖状态之后，全身肌肉紧张（尤其是腿部），血液集中，这时的人具有比平时高出许多的运动能力。所以很多人在遇到危险的时候逃命的速度连他自己都不敢想象。在恐惧的时候，人的大脑会分泌出荷尔蒙，能够使人在危险面前集中思考，迅速做出正确的判断。人们经常说人在危险情况下会有爆发力，实际上这些都是由恐怖感引发的求生本能。

人在远古时代与动物区别不大的时候，必须依靠这样的本能才能在险恶的自然环境中生存下来。时至今日，我们的生活早已远离危险和天敌的伤害，但是恐惧作为生物的特征依旧保存了下来。在厌倦了平淡无奇的日常茶饭之后，人们不满足于歌舞升平的单纯娱乐，还要从其他方面寻求更大的刺激，这才有了自己吓唬自己的“恐怖”题材的娱乐方式。早在恐怖游戏之前，像怪谈（鬼故事）、恐怖小说、恐怖电影等等都是含有恐怖成分的精神食粮。游戏也是精神食粮的一种，恐怖游戏的产生自然和恐怖的小说、电影一样，是应人们的要求出现的。

所谓恐怖游戏，就是让玩家在游戏过程中体会到恐惧的感觉、在游戏的过程寻求刺激、在游戏之后享受到劫后余生的快感的游戏。根据外在表现的不同，恐怖游戏分为视觉恐怖与心理恐怖两个基本的类别。前者是通过视觉上的残酷描写使玩家从直观上感受到与平时不同的东西，一般以死亡、犯罪、变异生物等题材为主，这些东西从外表上就让人产生不适的感觉，而且往往伴随着暴力、血腥的内容。后者则是通过一些灵异、鬼魅、不明物体，从古代的神怪传说、恐怖奇谈到近代的一些神秘现象、外星人等人们不了解的要素，让人在游戏的时候产生一种被莫名事物控制或监视的感觉，并且平白无故地遭受袭击，在强烈的心理紧张感中产生恐惧。这两种表现形式在地域方面的分别也很明显，前者多见于欧美，后者在东方的市场更大一些。无论是哪一种表现形式，恐怖游戏都会给人的心理造成负面影响，对于心理年龄尚未成熟的低龄玩家，这样的游戏与R级别的电影一样，是不适合单独体验的。



缘起：音乐中的恐怖小说

恐怖游戏是在游戏机的画面与音乐效果进化到一定程度之后产生的。早期的游戏机在图像和声音方面表现得都不够高，一个游戏画面里的人物是男是女都不太容易分清楚，而且当时的游戏机主要是面向少年儿童的低年龄产品，就算厂商想在上面做恐怖游戏，消费者也未必肯给自己的孩子买。到了SFC、MD为主流的16位机时代之后，一部分玩家已经成年，对于恐怖题材的游戏开始有所需求，所以这些游戏也应运而生。

最初以恐怖出名的游戏是“电子音效小说”（Sound Novel）。1992年3月7日，以前一直与堀井雄二合作制作《勇者斗恶龙》的Chunsoft的社长中村光一终于以自社名义出版了第一个游戏——恐怖题材的电子小说《弟切草》。这部作品创造了“电子音效小说”这个概念，以静态画面、文字与背景音乐的结合构造了一种普通的小说达不到的气氛，对于以后的AVG类游戏的发展起到了里程碑式的影响。游戏最大的特点除了在视觉和听觉上直接为玩家提供恐惧的效果之外，还可以在一次通关（阅读完毕）之后在新一轮游戏中选择不同的分支路线，从而看到不同的结局。这样的阅读方式只能依靠电脑才能做到，在PC远未普及的当时，作为游戏机的SFC成为普及电子音效小说的得力工具。这也从一个侧面体现了游戏机本身对于艺术形式的促进作用（笑）。

《弟切草》的剧本监修是获得江户川乱步奖的作家长坂秀佳，讲述的故事虽然与其他的恐怖故事无甚区别，但是因为是以游戏形式表现的，所以在那时候带来的轰动还是很大的。这部作品后来被移植到PS、手机等平台上，在Wii的虚拟主机上也有该游戏SFC模拟器版的下载。2001年1月27日，由该游戏的原作小说改编的电影在日本公开上映，成为日系恐怖影片中的一员。



1994年，Chunsoft再接再厉，利用SFC大容量卡带将“电子音效小说”的魅力发挥到了一个新的地步。《恐怖惊魂夜》（かまいたちの夜）由著名的推理小说家“我孙子武丸”（あびこ たけまる）撰写脚本，故事从单纯的灵异与恐怖变成了连续杀人事件，情节紧张令人有透不过气的感觉，该作的反响强烈，评价又在《弟切草》之上。这个系列在后来的10多年中推出了3部作品，并且移植到多个游戏平台上。PS2版的2代《监狱岛的童谣》利用大容量的承载媒体，收录了诸多真人实际拍摄的影像，配合阴森的背景音乐和凄厉的小号声，一开场就使玩家心理产生了不寒而栗的感觉。最初的游戏是围绕着杀人事件展开的“童谣篇”，这是一个比较正规的推理小说，讲述了一个围绕着诅咒和谋杀展开的故事。正常Ending之后就会出现“底虫村篇”、“阴阳篇”、“精神战栗篇”，完成之后追加的粉红色标签中出现的“我的青春篇”、“我的恋爱篇”、“官能篇”等含有少年情感的剧本。最后出现黑色的标签，出现“妄想篇”、“洞窟探险篇”、“惨杀篇”。其中“惨杀篇”是整个游戏中最血腥、最恐怖的剧情，所有人物都被一种

奇怪的寄生虫感染，之后陷入互相残杀的境地。主人公靠着杀人活到了最后，却被自己的恋人砍掉了脑袋……虽然游戏里的人物都是蓝色的影子，但是赤红的鲜血和使人毛骨悚然的音乐却把人带到了一个疯狂的世界中。这些分支剧本都是重度口味的玩家才能染指的，好孩子还是听听就算了吧……

当然了，"电子音效小说"也不全都是恐怖的题材。比方说同是Chunsoft出的《三年B组的金八老师》就是以同名电视剧改编的校园题材的日常生活游戏。这种游戏方式为人们开创了新的小说阅读方法，后来许多带有音乐、音效的电子读物都是以它为基础参照着制作出来的。不过单作为一个游戏而言，"电子音效小说"的文字量太多，玩家主要通过选择分支来观赏剧情，就算剧本再多也是把现成的东西拿出来的，真正可以实现操作的东西太少了。随着游戏硬件的发展，在3D游戏开始流行的时候，恐怖游戏又有了新的表现形式。



进化：从洋馆到静默山丘

PS时代是3D游戏开始兴起的时代。在这个时代，Sony主机的日本游戏能够影响到美国市场，全靠了两部游戏，其中之一是《最终幻想7》，另外一部就是《生化危机》系列。
《生化危机》不是最早的恐怖动作冒险游戏。在1996年这部作品发售之前，1992年PC的《鬼屋魔影》（Alone in the Dark）和1995年SFC的《钟楼》（Clock Tower）都是笼罩着恐怖气氛的冒险游戏。《生化危机》前几代固定视角下移动的处理方式也是仿照《鬼屋魔影》制作的。尽管如此，《生化危机》将这些恐怖要素发扬光大，以至于后来的人们都将这些要素称作"生化系要素"，可见这个游戏的影响有多大。

生化系列最大的特征就是各种受病毒影响产生的变异生物，它们从外形到内部特征都表现出不同于一般生物的特征。狂暴、喜好攻击，在饥饿感的驱使下专门袭击未被感染的人类，以新鲜的人肉为食物。所以训练有素的STARS小队一遇到这些从没见过的家伙们就显得无所适从，最后大部分成员都做了它们的牺牲品。只有处乱不惊的主人公凭借熟练的枪法和好到家的运气，从如此危险而恐怖的世界中生存下来。最让玩这个游戏的人感到害怕的，并不是敌人的丑陋外表和攻击，而是它们不知道从什么地方突然就窜出来，往往是门或者窗户被"哗啦"一声撞烂，这一惊一乍就足够把一些人的心脏病吓出来了。GC版重新制作的1代里的僵尸在被打倒一次（没有爆头）的情况下还会再次暴走，当你拿着打火机和汽油高高兴兴地去焚尸灭迹的时候，身体已经变红的僵尸





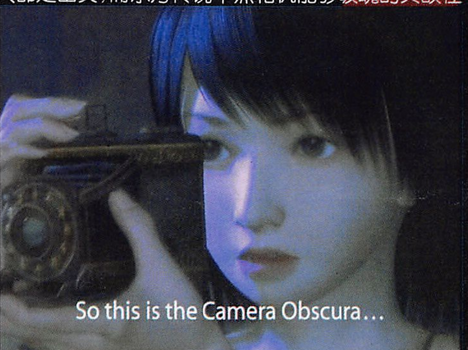
突然嗷的一声跳起来，那种感觉还真是求生不得求死不能啊。3代里出现的“追踪者”更是菜鸟玩家的噩梦，每当它嘴角挂着那句万年不变的“STARS……”朝主角袭击过来的时候，新接触游戏的玩家往往吓得不知所措。不过在通过几次之后，熟悉了规则的人也可以很轻松地把它收拾掉。众多阴森恐怖的游戏将胆小如鼠的菜鸟们磨练成冷静沉着的老手，即使是恐怖游戏，同样的一个作品玩太多回的话估计也就没那么可怕了，就像一部恐怖电影反复看一样。

KONAMI与CAPCOM一直是“鸡猴不到头”的关系，两社的作品总有一部分相似的，但是区别又很大。比方说《寂静岭》系列。1999年在PS上登场的《寂静岭》同样是以美国某城镇为背景的恐怖冒险游戏。一开始这个游戏刚出现的时候，很多人把它拿来与生化作对比。与生化系列的直观恐怖相比《寂静岭》综合了视觉和心理两种恐怖的要素。生化系列只是强调僵尸与虚构的科幻恐怖生物（异形）的结合。《寂静岭》里的小镇“Silent Hill”（也就是“寂静岭”这个名字的来源,本义就是“寂静的小山”。而日本喜欢kuso的人则把这个地名直接译为“静冈”，汗……）却是一个笼罩着雾气的不见天日的地方。主人公在这里可以进入另外一个世界即“里世界”，在这个世界里，周围的环境都充满血腥，出现的怪物则连个最基本的生物形态都没有，全是拼凑起来的奇形怪状的东西，让人看了之后产生极厌恶的感觉。《寂静岭》描写的是如同恐怖小说家史蒂芬?金和皮特?斯特劳夫等人笔下的那种心理恐惧的东西，也融合了一些日式恐惧的色彩。《生化危机》系列中主人公使用的武器以枪械为主，而《寂静岭》里用得最多的是打击系的武器。木棍、洋镐对敌人的伤害有时候比枪要大。与《生化危机》强调生理恐怖相比，《寂静岭》主要通过黑暗、雾、视觉与听觉上营造的恐怖为主。《生化危机》注重游戏的动作性，而《寂静岭》则注重营造恐怖气氛。除了本篇之外，《寂静岭》里还有很多奇怪的分支剧情，这与电子音效小说有异曲同工之妙。

和风：射影机与暴风雨的警报

像《生化危机》、《寂静岭》这样西洋风格的恐怖游戏在全世界已经流行很长时间了，而恐怖游戏制造大国日本自己也有不少这样的题材。《零～zero～》、《死魂曲》（SIREN）、《秋蝉鸣泣之时》（ひぐらしのなく顷）都是这样的作品。

《零》的正式名称公开之前，在TECMO自己分发给玩家的宣传用小册子“テクモプレイヤーズマグ”上面，将这个游戏的开发计划命名为“Project Zero”。参加这个游戏开发的是《刻命馆》系列的制作人员，所以《刻命馆》的fans们很早就对这个游戏有所关注。在海外，《零》的名字被改为“Fatal Frame”（致命相框），依然和游戏的主题“照相机”（原文作“射影机”）有关系。游戏的战斗系统虽然与《生化危机》相似，但是主人公使用的武器不是枪炮，而是看起来没有任何攻击能力的照相机。原来这个游戏的敌人都是幽灵，而东方传说中照相机能够吸魂的典故在这里被运用得出神入化。说起来和影神有关的传说还是从中国传到日本去的，照一次相掉一次魂的说法现在是没人信了，但是在游戏里却体现得十分紧张刺激。举起照相机，对准鬼魂“咯嚓”这么一声就可以把它们收拾了，然后还要在日记、古代文书之类的资料里寻找惨剧发生的秘密和理由。这个游戏把日本的怪谈恐怖和美少女主人公作为卖点，尤其是历代的主角都是富有日式风格的女孩子，无论在日本还是在国内都广受欢迎。说起来还是《红蝶》的双子美少女最高啊。2002年，Dreamworks准备以“Fatal Frame”为名拍摄一部以《零》



为题材的真人版电影，当时计划在2005年11月公开，但是到现在依然没有什么动静。

《死魂曲》（SIREN）是SCE以现代恐怖故事为题材制作的游戏，因为推出了中文版而受到关注，很多人都认为恐怖游戏不适合汉化，从结果上看，游戏的制作与翻译水准还是不错的。

这个游戏有点像是《大逃杀》的游戏版，特别是对处于异常环境下的人群的描写。游戏提供了多达16人以上的生存者，徘徊在尸人出没的异境，但是不管玩家如何努力，最后能平安无事活下来的依然屈指可数。由于其中大部分都是玩家亲手操作过的角色，在之前和玩家一起无数次地跨越难关，最后不得不亲手看着他们一步一步走向死亡，这种绝望感，相信也不是其他游戏里NPC的死亡可以类比的。



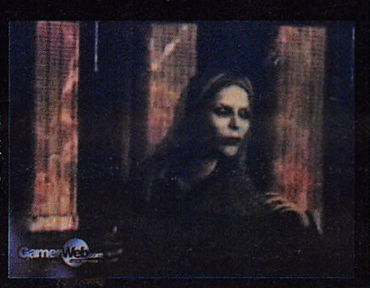
《死魂曲》在很大程度上脱出了此前的恐怖游戏的框架，拿出了自己独有的系统。游戏的主要系统是“逃命”，但是又和《钟楼3》那种一对一的捉迷藏完全不同。玩家处在一张立体的包围网里，拿着凶器徘徊在道路上的尸人暂且不说，不知道什么时候从远处的浓雾中就会射来子弹。而面对这样一张天罗地网，很多时候玩家都是手无寸铁，再加上对于登场人物采用了极端真实的体力设定，连续挨上两刀或者两枪就会毙命，而且没有体力回复道具。玩家不再是那种有足够的回复药就打不死的超人，死亡的恐惧比其他任何同类游戏都更加确实地抓住了玩家。



这个游戏对于恐怖气氛的刻画既不同于《生化》那种好莱坞式的直白，也不同于《零》那种贞子式的鬼魅。甚至也不同于《寂静岭》的心理扭曲式的恶心。游戏以东方人熟悉的农村为背景，作为敌人登场的尸人，原本是村里的居民。不是异形的生物兵器也不是虚无飘渺的鬼魂而是实实在在的人。而且他们似乎还残留着生前的记忆，依然在地里从事着各类农活，和山村完全融为了一体。这种时候你会觉得自己才是个打破这里宁静的异物。这样的恐怖效果确实突破了不少日式的游戏的樊篱，让人感觉玩过一遍之后的回忆中只剩下“恐”这个字。

方寸：手掌心里的恐怖

从GBA时代开始，随着掌机机能的提高，以音效小说为代表的经典恐怖游戏开始移植到这个类型的平台上面。DS和PSP的机能足以移植许多PS系主机的恐怖游戏，2006年CAPCOM将《生化危机》初代PS版移植给DS，优秀的移植效果使许多人惊讶不已。从此之后，许多以前只能晚上在电视前体验的恐怖作品都能够随时随地游戏了。不过为了健康考虑，这样的游戏还是要有节制地玩比较好。



《寂静岭 起源》

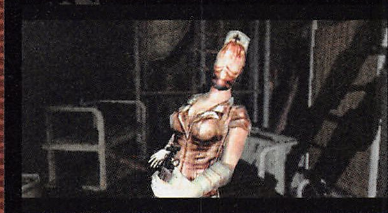
机种：PSP 类型：AVG



这是一款与著名恐惧冒险AVG《生化危机》齐名的作品，它所拥有的恐惧，是那种看不到的恐惧。在一片白色的雾中，你看不到任何东西，只能凭借感觉慢慢前进，走着走着突然身上的收音机响了起来，伴随着刺耳的噪音，与之而来的是一个从未见过的恐惧怪物，而你手中只有为数不多的弹药，有些时候，除了逃跑之外，别无他法。这部作品相比动作性要更加强调对故事情节的渲染，随着游戏的进行，玩家会逐渐地深入主角的内心，从而了解到整个事件的始末。

这款游戏就是由KONAMI制作，曾经改编成为电影的著名游戏作品《寂静岭》系列。这部作品多款正统续作都是发售在家用机平台上，而凭借PSP的强大机能，这款著名的惊悚恐惧冒险游戏将在PSP平台推出原创新作《寂静岭 起源》。

《寂静岭 起源》，是该作品首次在掌机平台上推出的正统作品，游戏将故事情节设定在《寂静岭》初代之前，跟随Travis O'Grady，我们将会知道寂静岭是如何形成的。



这是一切的起源，我们进入这个起源才能了解到事件的真相，当你进入一家医院，医院那种残破不堪的感觉，在配上一些让你有毛骨悚然，感受的怪物，这些会让你产生最为直观的恐怖。这一切也许会成为PSP上最为优秀的冒险游戏。游戏虽然还没有发售，但是通过E3期间泄露的体验版DEMO我们能够了解到这个游戏的优秀之处，游戏预定11月13日发售，让我们共同期待吧！

寂静岭

主机：GBA 类型：电子小说

这款游戏是KONAMI专门为GBA平台而制作，当初游戏在刚刚公布的时候，并没有对外公布游戏的类型，只是对外播放了一段截取自PS版《寂静岭》的CG片段，当时很多人都以为，也许GBA上要出现一款缩水版的《寂静岭》，但是当游戏实际发售的时候，所有玩家都吃了一惊，原来这个GBA版本的寂静岭竟然是一款电子小说游戏，而游戏的故事情节，则是完全复刻了PS版本的初代。在游戏中原来游戏所有的流程部分都用文字来表示，游戏利用静态CG配合文字来表现寂静岭的恐惧，而其中的经典谜题部分也是用文字来表示。

游戏将PS版初代的整体流程全部复刻，其中一些恐惧的场面用文字渲染出来，如果你用心去读这个小说，那么配合着由mid组成的音乐你将会体会到与正统作品所不一样的恐惧感觉。但是很遗憾的是国内的大部分玩家并不能够体验到这款作品的优秀之处，主要就是因为语言的关系。也正是从此作开始KONAMI才开始逐渐将一些之名的当家作品改编成为文字小说类型的游戏，比如说PSP版的《合金装备数字漫画小说》。



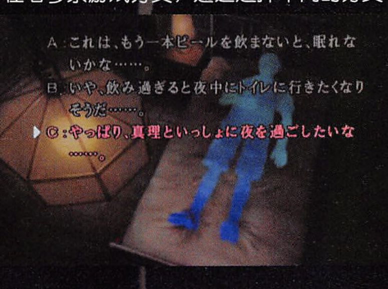


恐怖惊魂夜

主机：GBA 类型：电子小说 厂商：CHUNSOFT

这是一个优秀的电子小说类游戏作品，这款游戏是以《风来之西林》系列作品而闻名的CHUNSOFT软件公司制作，独特的剪影风格使其树立了独立的风格。电子小说的成功完全取决于游戏的剧本，恐怖惊魂夜的剧本由日本著名的推理小说家我孙子武丸担当剧本制作，再配合恰到好处的背景音乐，将这款游戏打造成为了著名的电子小说游戏精品。

抛开音乐不谈的话，游戏剧本本身就是一篇非常优秀的恐怖推理小说，小说中不但将每个角色的性格塑造得淋漓尽致，在剧本中主角总是会遇到一些离奇的恐怖事件，为了让这部小说更加显得有趣，所以游戏中加入了分支系统。在游戏中存在着多条游戏分支，通过选择不同的分支可以看到不同的故事情节，而又是通过这些分支可以选择多种不同的结局。就是这个设定让游戏更加富有多变性，可以让重复性更多，也让游戏变得更有意思。游戏的剧本种类也是十分繁多，共有杀人事件篇、雪之迷路篇、间谍篇、恶灵篇、镰井达之夜篇和分支篇——○的喜剧篇、暗号篇、チュンソフ党的阴谋篇、迷宫篇、有点H的恐怖惊魂夜篇，多达10个剧本和44个结局，主角的命运一切都有你来抉择。



恐怖惊魂夜2 特别版

主机：PSP 类型：电子小说 厂商：CHUNSOFT

这款游戏是由世嘉代理发行，制作商仍然是CHUN SOFT。前面已经为大家介绍过了，《恐怖惊魂夜》的系列游戏以其独特的电子叙述类游戏方式，吸引了一群热爱小说阅读和喜欢恐怖类型游戏的玩家。游戏整体以电子小说的方式进行，配合多重分支和类似于AVG游戏的角色对话系统可以逐渐了解到整个故事的真相。值得一题的是游戏中的音乐部分，与文字部分搭配得特别到位，使得玩家在进行游戏的过程中恐怖感一直都围绕在玩家身边。





出于PSP主机的机能，所以SEGA决定在PSP上面重新制作CHUN SOFT软件公司于2002年在PS2上面发售的《恐怖惊魂夜2》。这款《恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣》在PS2上发售后获得了一致的好评，无论从剧本的编写还是音乐的烘托都达到了一定的高度，所以这款优秀的游戏作品，便推出了PSP版，而且并将其命名为《恐怖惊魂夜2 特别版》。在这款特别版中虽然剧情仍然移植自PS2版原作，但是在里面加入了



许多新剧情和一些珍贵的游戏影像。

故事所讲述的是一个名为“失岛 透”的大学生，为了和曾经相恋过的同年级女生“真理”回到以前的爱恋关系，所以策划了一次旅行，“失岛 透”是一个推理能力和观察力都很出色的人，所以在遇到一些危机情况的时候总是能凭借自身的能力化险为夷。参加这次旅行的人不光只有他们两人，除了他们之外还有13位来自各地的人加入其中，而本次旅行的场所就是充满了谜团的“三日月岛”，这里的一切都充满了谜！而当踏入这里的时候你则要做好一切的心理准备，因为这里所发生的事情将会让你永生难忘，能够活着离开这里才是你所必须要完成的使命。

在这款游戏中随着故事的进行死去的人会越来越多，而且都是在你身边的朋友或者是刚刚认识的好友，每次他人死亡都意味着你将会更加接近于真相。但是主角的真正结局还是取决于玩家你的选择。作为一款恐怖电子小说来说《恐怖惊魂夜》系列的成功是必然的。

午夜凶铃

主机：WS　类型：电子小说

一盘神秘的录像带被传扬着这样一个传说：据说看过这本录像带的人，会接到一个电话，电话另一端会有一个诡异的声音告诉你：“七天后你会死”，如果你不相信，可以继续随心所欲地度过7天，但是到了第7天，当你在观看电视的时候，从电视中就会出现一个身穿白色衣服的恶魔，她会从井口中爬出，并且慢慢地走向你，接着慢慢从电视中爬出，让你在满脸惊恐的情况下死去。这些就是构成午夜凶铃游戏的开端，《午夜凶铃》是改编自日本著名作家铃木光司的作品——《七夜怪谈》。《午夜凶铃》利用心里恐怖构成了一部绝无冷场的优秀恐怖电影。这部电影与欧美电影不同，游戏中基本上看不到血淋淋的直接表现，而是利用幻觉以及出色的恐怖音效，紧紧抓住观众的心，使大家在观看的时候紧张地透不过气来。

WS版利用黑白屏幕以及竖屏玩法，在配合电子小说独有的音乐和多重分支，为大家再现了一个午夜凶铃的世界，游戏共有多种结局，而主人公并不是游戏当中为玩家所准备的主角；就是你，身为玩家的你。你将亲身体验午夜凶铃带来的恐惧。

在阅读这个电子小说的时候你就会被深深地吸引，我相信拥有WS的玩家都会有这款游戏，因为它是随时随地可以拿出来阅读的优秀作品。



这些年来，出现在掌机上的恐怖游戏还有很多，我们由于篇幅有限不能一一介绍。

如果你觉得自己可以从这样的游戏经历中有所收获，那就请在以后继续支持和关注更多的恐怖游戏吧。

附录：电子小说资料年鉴

纯正电子小说（Chunsoft出品）	
1992年3月7日	弟切草
1994年11月25日	恐怖惊魂夜
1998年1月22日	街 ~运命的交差点~
2002年7月18日	恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣
2006年7月27日	恐怖惊魂夜×3 三日月岛事件的真相
2007年10月25日	忌火起草

准电子小说作品（包括一部分视频小说，Chunsoft以外社出品）		
1995年6月16日	夜光虫	Athena
1995年8月4日	学校恐怖故事	Banpresto
1995年11月24日	魔女的休眠	Pack in Video
1995年12月22日	月面的Anubis	Imagineer
1995年12月22日	石榴之味	Imagineer
1996年3月1日	晦一つきこもり	Banpresto
1996年9月27日	黑之十三	Tonkin House
1997年5月9日	あかず之间	Widgit
1997年5月30日	信长秘录　下天之梦	Athena
1998年2月26日	最终电车	Widgit
1998年7月16日	夜想曲	Victor Interactive
1999年3月4日	19　r03分 上野发夜光列车	Widgit
1999年5月8日	游戏小说~あらしR~	Widgit
1999年8月5日	小说剧场TERRORS恐惧	Bandai
1999年9月15日	啊、再一次华丽地……	自转车创业
2000年4月20日	闭锁病院	Widgit
2000年7月19日	塞阿斯之环	Success
2000年8月10日	小说剧场 午夜凶铃 无限	Bandai
2000年12月21日	小说剧场TERRORS2 恐惧2	Bandai
2001年5月4日	空之不动产	自转车创业
2001年6月14日	夜想曲2	Victor Interactive
2002年5月23日	月之光 ~沉钟杀人事件~	Victor Interactive
2002年8月16日	秋蝉鸣泣之时	07th Expansion
2004年2月22日	Lost Colos	自转车创业
2006年7月28日	所以，我们在这理不尽的世界中生存	自转车创业

■文责/莱团

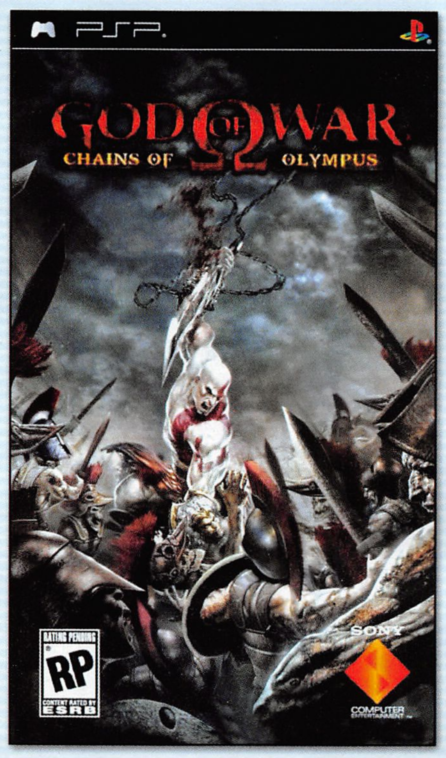
《战神——奥林匹斯之链》发售日公布，体验版月底出炉！魄力封面放出！

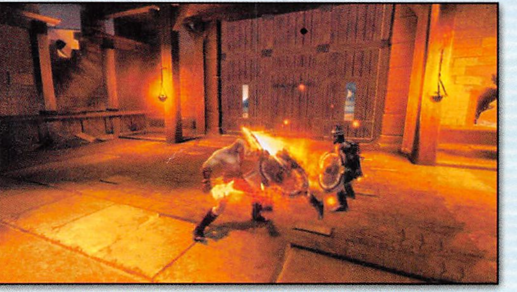
欧美权威游戏网站GameSpot公布了PSP上最让人期待的作品《战神——奥林匹斯之链》的发售日期。这个在PS2上大受好评的系列作品，在决定登陆于PSP平台后终于定下了最终发售日期——2008年3月4日。眼看发售日越来越延后，玩家想要体验这部优秀作品的心情越来越高涨，所以SONY决定在发行正式版之前，决定先发行一款体验版，这部体验版所获得的方式则是需要在战神官方网站上提前预定了这款游戏的试玩版，而这个体验版的放出方式则是以UMD的形式放出，SONY会在9月底将这部优秀的游戏作品的试玩版寄到玩家手中。

虽然战神的最新作品出现在掌机上，但是因为它是“战神”所以仍然少不了血腥要素存在于内，《战神——奥林匹斯之链》现在尚未定价和评级，不过根据目前所放出的视频和资料来看很有可能被评定为M级。

较早预定战神试玩版的玩家可以获得一款特别的试玩版，这个特别版相比普通试玩版除了有一个共同的游戏关卡之外，还多了一个幕后开发者访谈，根据这个访谈玩家们可以了解到更多关于这个游戏的消息和其内部的开发秘话。

除了这些消息之外，还有一个更让人激动的消息，那就是一些消息称在战神的完整版中将会存在一个从来没有对外界透漏的关卡——黎明女神的岩洞。在这个神秘关卡中玩家将会遇到，伊娥斯——黎明女神。黎明女神将会为战神带来一个全新的故事，她将会向你透露更多你从来不知道的故事情节，同时会将你引入一个全新的挑战。但是想要遇到她可不是一件轻松的事情，在她通向她居住地点的路上，你会遇到一些很难对付的敌人，这些敌人除了以前遇到的强力对手之外，还会遇到一个新怪物——嗜血米诺陶斯。将这个家伙打倒后你就会从黎明女神那里获得全新的魔法。





↑高水准的制作，掌机版本的战神同样精彩，在月底demo版将会让您提前体验这款大作的魅力。

目前战神的封面已经放出，在充满魄力的画风下，一个嗜血的战场正在等候着玩家的到来。

泄露版中的秘密！打开《寂静岭 起源》泄露版全部的秘密，最后的晚餐？



↑通过泄露版的补丁我们可以了解到更多关于这个游戏秘密，一些官方尚未公布的游戏内容也在里面。

KONAMI决定于11月发售的游戏《寂静岭——起源》，和战神一样一直都是众多玩家所期待的游戏之一，在E3期间KONAMI曾经对各大媒体所展示了这款游戏的实际游戏过程，而事隔没多久，这个相关过程的试玩版就出现在网络上。在网络上所出现的这个版本，并不是由官方正式放出的试玩版，而是被泄露出去的版本，游戏中存在着许多BUG，其中最让人感到怀疑的就是其泄露版的容量，竟然高达1G，1G的容量不可能只是装载了不到30分钟的游戏内容，一定还会有更多的游戏内容存在于这个试玩版中。试玩版刚刚出现没多久，就已经有玩家通过修改的方式改出了游戏的隐藏结局——UFO结局，但是这些并不是全部，既然制作公司Climax宣称游戏并不是官方正式发布，那么在这个版本中一定并不仅仅只有演示用的那么一小段场景。果不其然，由maya2006进行修改，并且放出了一个能让这个泄露版出现更多的游戏内容，甚至是全部游戏内容的补丁。

在放出补丁的同时maya2006还发布了一段相关的声明，下面我们就一起来看看这个声明里面所提到的内容。

maya2006：我是在确定这样做不会影响到正式版游戏销售的前提下，才放出的这个补丁。因为经过我对这个DEMO的研究，发现它并不能够完整地进行游戏。举一个简单例子：你无法进入下一个场景，因为有些门是不能够打开的。还有，游戏里面的各种程序错误和BUG不计其数，比如过场动画中没有人物、有时游戏会无故定住，甚至一些错误会让游戏造成死机、在读盘中无故卡死等等……

总之我有很多的理由放出这个补丁。

1、这个泄露版并不是完整的。

2、一些人已经严重地扰乱了我的生活，他们不停地向我的邮箱里发送索要破解补丁的邮件。

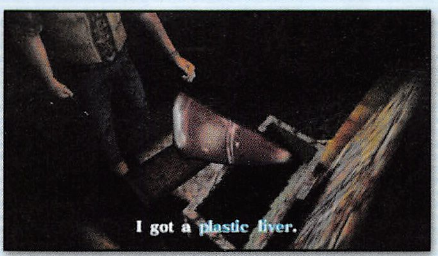
3、在正式版推出之后，仍然会有很多人会去下载而不是购买，所以放出这个补丁已经无关紧要。

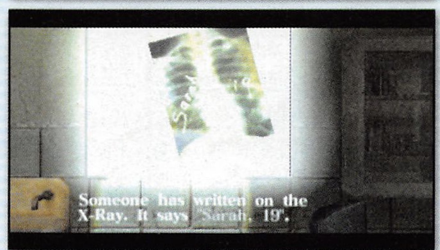
此外对想要使用这个补丁的人提一个建议，不要去使用这个补丁，因为这相当于剧透，也许会损害到你对以后完整版游戏的兴趣。我建议，不要使用这个补丁。因为它的作用相当于剧透，而且这个游戏并不是完整的。而我自己，则已经损害了自己对于这个游戏的兴趣，不过现在说这些已经为时已晚。

最后我想我还是要说：请大家支持开发者并购入正版，这是一个伟大的游戏，你的钱会花的很值得。

在你安装这个补丁之后它会让你从医院事件之后开始玩，因为这是我能够找到距离DEMO结局点最近的位置。 我也不确定打上这个补丁后还能进行多久，也许玩的并不远，也许你也可以玩到这个游戏的结尾，这些我都不知道，因为我不想再给自己透露游戏的剩余部分。

在使用这个补丁后确实可以从医院事件之后继续进行游戏，但是游戏中存在着许多的BUG，虽然可以让你提前体验这个游戏，但是我想在这种情况下体验这款伟大的作品并不是一件让人值得高兴的事情。





↑在泄露版中这个补丁将会为你打开里面剩余的秘密，但是这些会严重影响到正式版的流程！请自行斟酌。

名作重生《恶魔城X 历代记》全新情报公开

KOMAMI公司在近日宣布，对应PSP平台的动作游戏《恶魔城X 历代记》的“KOMAMI特别版”将与游戏在同日11月8日发售，售价为7329日元。而本作的普通版售价为5229日元。

这款“KOMAMI特别版”除了《恶魔城X 历代记》游戏本身之外，还将为您收录PS时期最为经典的作品《恶魔城 月下夜想曲》的插画迷你美术书《Dracula X Chronicle Art book for KonamiStyle Special ver.》以及为恶魔城专门特制的“特制PSP收纳包”以及PSP用液晶屏幕保护膜。

下面为大家介绍一下即将要出售的商品信息。

发售日期：2007/11/8

游戏售价：6980日元（含税7329日元）

—— 游戏特别版附带内容 ——

1、恶魔城X 历代记游戏软件。

2、Dracula X Chronicle Art book for KonamiStyle Special ver.。

3、恶魔城X 历代记特制收藏包。

4、恶魔城X 历代记特制液晶保护膜。



—— 同捆特点 ——

1、恶魔城X：历代记特制挂绳

2、恶魔城X：历代记 B2大小的海报

—— 普通版 ——

发售日期：2007.11.8

价格：4480日元（含税4.704日元）

—— 附带商品 ——

恶魔城X：历代记游戏软件

—— 附带赠品 ——

恶魔城X：历代记B2大小的海报



3.71M33自制系统完成并且放出

3.71M33自制系统已经由M33完成并且放出，在放出之前还出现了一个小插曲，那就是由于被人泄露了M33的源代码所以导致M33小组决定一周后在将其放出，但是这个消息公布没多久M33小组就放出了3.71的M33自制系统，并且再次宣布将不会继续破解PSP系统。而最为让人吃惊的就是M33小组原来就是DA这个开发OE系统的神所建立。迫于SONY公司的压力，DA不得不改名换姓成立全新小组来开发全新的OE系统。

但是在发布3.71M33系统之后M33小组的官方主页上面多了一个大家都熟悉的名字“DA”，也正是这个举动让全世界的人明白了原来M33小组就是DA。那么这个优秀的系统是否还会继续推出？我想这个问题就交给未来来回答这个答案吧！

《圣女贞德》完全汉化版放出，大更新

历经10个月的艰苦奋斗，圣女贞德PSP大作汉化工作已经全部完成，文本已经全部汉化。250万字的文本汉化量和100多幅图片汉化，以及全部动画汉化，倾注了PC汉化组和雷神汉化组成员无数个不眠之夜，我仅代表汉化组对他们表示由衷地感谢！



↑这款游戏的完全中文版终于汉化完成，玩家们可是等了好久。汉化组还会继续完美此作。

汉化正式版说明：

1、文本内容全部汉化，图片全部汉化，动画全部汉化。

2、可在第三版基础上使用正式版补丁，也可在原版上直接使用正式版补丁（推荐）。

3、人名显示必须新建游戏，使用以前存档只能显示日文，比较遗憾。

4、游戏版权归sony所有，汉化补丁程序汉化组保留解释权，转贴请注明出处。

5、支持psp1000和psp2000系列，1.50、OE、M33系统。

目前汉化补丁已经更新到1.02，修正了一些处理错误。

新版PSP成功破解！涨价！购入！升级！

PSP最新型2000系列刚刚推出并没有多长时间，虽然单从外表上并不能看出与老版PSP有什么本质上的区别，但是你将它拿在手中你就会发现这个小东西的与众不同。TV-out和更轻的设计让许多玩家纷纷入手体验。入手了新PSP的玩家以及还在等候的玩家们最期待的就是新PSP何时才能够破解！当众玩家纷纷猜测破解日期的时候，目前PSP破解的先驱M33小组与C+D联盟共同放出了新PSP2000的破解程序——名为360M33_for_Slim,而它的容量只有208K。通过这个小程序和SONY官方的3.40、3.50固件升级程序以及由C+D联盟推出的神奇电池就可以将新版PSP2000破解成为3.60-M33系统。

经过升级后的PSP2000功能和以往的PSP1000型是不一样的，一些基于1.5核心的软件将不能够被使用，不过PSP2000却可以使用2.0系统核心的自制软件，一些在3.60下可以运行的自制软件最早出现的就是在国内著名的视频观看软件PPA,在这款软件出现之后没隔多长时间就连续不断地出现多个支持PSP2000的自制软件，到此位置PSP2000在破解后的功能上已经基本上与老版PSP相同。而老版本的PSP则失去了一定的位置。目前很多玩家都在担心老版的PSP是否会不支持新的固件升级程序，关于这点玩家们大可不必担心，因为SONY表示他们是绝对不会抛弃老PSP用户，在推出新固件升级程序的时候会针对新版和老版推出两个不同的固件升级程序，所以老版PSP玩家也可以放心地等候升级了。

新版PSP在刚刚推出的时候售价只有不到1300，但是自从被成功破解之后价格不断地升高，目前已经涨到几乎将近1500的价格。即使这样仍然有许多玩家纷纷购入，因为这次的PSP改良版给玩家的感觉真的很好；又轻，又薄而且整体内部设计进行了大幅度的改变，拿在手中实在是让人爱不释手啊！！！



↑韩国版的PSP也发售了，而且普通版的内容将要比其它国家的内容要多一些。

PSP最新固件3.71放出！支持主题更换！更多新功能加入其中，大改变。



↑选择第一个就可以选择开始注册，这个是玩家第一次访问它们所必须要作的事情。

在推出直接附带有3.60系统的PSP2000之后sony没隔多久又推出了最新的系统升级程序3.70，在推出3.70没多久又推出了修复3.70BUG的3.71版本。这次所推出的3.70系统在版本上支持许多全新的功能，下面我们就一起来看看本次的更新。

PSP主题更换

这个是最为重要的更新之一，早在很久以前很多玩家就希望官方能够推出自己的自定义主题固件，因为以往更换主题，不但要求过多而且还由于修改了FLASH0空间，会有导致变砖的可能性发生。索尼终于在最新的3.70系统固件中支持了PSP主题自定义功能。

当玩家下载主题后，在系统设定菜单下选择主题设定。选择好主题后，可以选择的主题会分为标准和自定义两种规格。标准主题就是PSP的原始主题风格，而自定义主题则可以是玩家下载或者制作的任何主题，它可以改变XMB的背景还有图标的样式。此外，PSP2000在升级到3.70系统后，会自带一个名叫做“曲奇”的主题背景(COOKIES)。如果当玩家选择另外一个主题后，新主题会覆盖旧主题的原记录。

PSP主题的下载方法

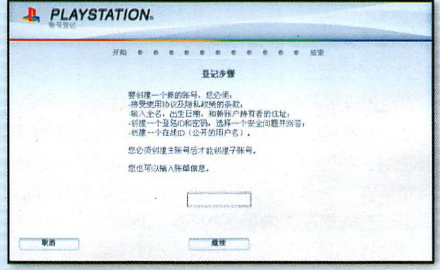
1、首先将PSP通过USB线连接在电脑上，之后在记忆棒的PSP目录下制作一个名为“THEME”的主题文件夹。

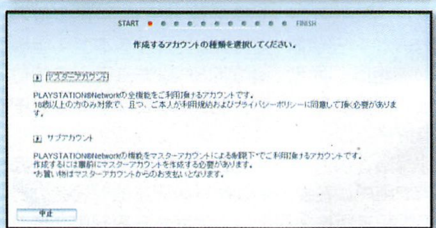
2、首先下载“PSNDownloaderSetup”这个使用PC来登录PSN的软件程序，随后登录http://store.playstation.com/store/instructions.vm这个网址就能够下载PSP的主题，下载主题之前请先用USB线将PSP与电脑连接，这样的话在下载的时候主题文件就会直接下载到PSP的相对应目录内。

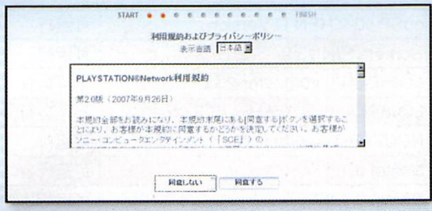
主题下载之后PSP文件夹下会多出一个名为“LICENSE”的文件夹，这个文件夹是用来装载你的个人信息和认证ID，也就是说你所下载到“THEME”文件夹下的主题是不能够COPY出来给别人使用的，而且你还不能够删除“LICENSE”文件夹，不然的话你所下载的主题就会显示成为损坏文件。

3、在初始访问store.playstation的时候很多人都会出现“所选择的国家／地区尚未提供PLAYSTATION?Store的服务。”这样的情况，所以就需要先进行PLAYSTATION?Store的注册服务。首先进入http://www.jp.playstation.com/store/后点击图片中的第一个选项，新ID制作。接着就会出现中文提示你如何创建帐号。 按照中文提示一步一步走，到了输入用户信息的时候，ID一定要填写你的使用邮箱，因为这里需要往你的邮箱内发送一个验证码，并且需要你使用它来进行激活看到图X就可以等官方发布验证码了，官方发布后就可以来到你所添加的邮箱内查看激活码，并且点击它用来继续注册。

收取验证码后就可以进行接下来的部分，接下来就是和大部分网站论坛注册的形式相同，一路下来后就可以完成注册了，注册之后就可以打开









"http://store.playstation.com/store/instructions.vm"进行主题的下载了。

4、除了可以下载的主题之外，官方还随着3.70的更新发布了10款主题，这些主题不需要通过ID认证，只需要放到"THEME"文件夹下就可以在XMB界面下选择。

视频分段欣赏

这也是3.70中主要功能之一，一些保存在记忆棒的视频你可以自由地选择想要观看的部分。在视频播放的时候按下三角键，选择菜单左上角的"段落选择"，这时系统就会自动将视频分段并且将截图保存在记忆棒中，同时会按照时间生成章节，玩家们就可以自己选择想要观看的视频章节，最大的间隔为5分钟。

在音乐播放的时候欣赏照片

在播放音乐的时候，按下HOME键就可以返回XMB界面。在图片菜单中选择好想要观看的图片后，按下Start开始欣赏。

可以当PS3的手柄使用

当你将新PSP连接PS3后，在遥控菜单选项中就会出现"按键充当"的选项，这一追加的设定是用来将PSP的按键当作PS3的手柄来使用。

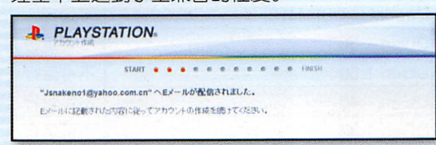
接续数字电视接收器，观看电视节目

3.70版中强化了SONY在日本推出的"1 SEG"行动数字电视接收器，加入了原本不支持的资料广播功能，这个功能所加入的目的就是在使用收看"1 SEG"的节目时，可以同时接收广播讯号中所有附带的图文附加信息，同时提供可以记录与浏览节目网站连结的"电视连结"功能。

原本"1 SEG"行动数字电视收视功能在外部影音输出时，只能以480P输出，在3.70版中则是改良为可以支持480p/480i输出，因此已可在不支持480p的传统电视上使用。除了直接收看之外，3.70版还新增加了"1 SEG"影片文件的播放功能，可以播放由VAIO PC "VAIO MobileTV Ver5.0"软件所录制的"1 SEG"节目影片档（新旧PSP都可以进行播放）。不过要实现"1 SEG" 收视功能就需要搭配周边，而且这个周边仅仅支持新PSP，日本以外地区无法使用。

PSP2000可以运行的自制软件列表

新版PSP同样也可以运行1.5的自制系统，但是并不是完全兼容，下面给出一个可以运行列表仅供大家参考。目前网络上已经出现许多经过修改后可以在3.60系统下运行的自制程序，而且已经基本上达到了全兼容的程度。



AFKIM v3.2 with IR keyboard support	可运行
AFKIM v3.0	不可运行
Bookr v0.7.1	可运行
Homebrew Sorter v0.1 Beta	不可运行
IDStorage Manager v1.2	可运行
JView v0.53	可运行
KeyCleaner v1.3	可运行
Links2	可运行
MapThis v0.5	可运行
MapThis v0.51	可运行
PiMPStreamer v0.90	不可运行
PMF Player Test App	不可运行
PMPlayer Advance 6/13/2007	不可运行
PMPlayer Advance 9/11/2007	可运行
PMP MOD AVC	可运行
PMP MOD #ALL	不可运行
PSPIRC v1.0.5	可运行
PSP Filer 1.7	不可运行
PSPRadio v0.38.09 Static (2.0)	可运行
PSP Tube 2007-08-12	可运行
PSP Tube 2007-08-17	可运行
PSPVNC v1.2.6	可运行
Resurssiklunssi – 0.3	不可运行
Timers v09	可运行
Wifisniffer	不可运行
Xanadu Media Player 1.2d	不可运行
XBMC Remote Interface v0.7.6B	不可运行

Zip & Rar Unarchiver for fw 2.71	可运行
自制游戏	
Claxor v0.1	不可运行
Defence Station Portable v1.1a	不可运行
Dementia v0.1b and v0.1 –	不可运行
Hex a Hop	不可运行
Kosmodrones	不可运行
Mega–Mart –	不可运行
Panic Paradise	可运行
PSPRevolution 0.3a	可运行
QQ Manto v0.5b	不可运行
SnakeSP v7.1	不可运行
SnakeSP Hen D	可运行
模拟器	
CPS1 v2.0.6	可运行
CPS2 v2.0.6	可运行
CPS2 v1.66	可运行
Daedalus PSP R12	可运行
DGen 1.60	不可运行
DGen 1.50	不可运行
DGen 1.40	不可运行
DGen 1.30	不可运行
gpSP v0.9	不可运行

gpSP v0.9 HEN D Version	可运行
Homers RIN v3.2	可运行
MAME4ALL v0.0.3 for 2.xx	不可运行
MAME4ALL v4.7r2 Hires 08.09.2007	不可运行
NCDZPSP v0.5 beta 3	可运行
Nester J 1.11	可运行
Nester J 1.07	可运行
PCEP v0.7 (Turbo Grafx 16)	可运行
PSPadrive (Sega Genesis)	不可运行
PSPGenesis v0.17	不可运行
PSPMaster v0.09b4	可运行
SMS Plus v1.2.4	可运行
SMS Plus v1.2.3 RM	可运行
Snes9xTYL 0.4.2 Standard	不可运行
Snes9xTYL 0.4.2 ME	不可运行
Snes9xTYL 0.3	可运行
插件部分	
Capture.prx	可运行
cIntro (power–on intro mod)	不可运行
CWCheat	可运行
Music.prx v0.55	可运行
PowerManager PRX v0.2	可运行
SCEP–XMB Preview 1.7	可运行

FF7CC引起PSP热潮，限定版抢购一空，汉化版10月国庆出炉？！大期待



目前PSP上最为火爆的游戏是什么？这个问题想必大家现在都能够想得到，没错！目前最受欢迎的就是——《最终幻想FF7 危机核心》。这款作品是在2005年E3展上，首次公开发表的全新游戏，这个发表让许多玩家欢呼雀跃。作为SQUAARE公司旗下最为成功的一款作品，在1997年所推出的FF7全球累积销量为1100万份，超高的人气到现在仍然还未退去。接着电影版《FF7 降临之子》再度掀起的热潮，又恰逢FF7诞生十周年之际，这部以重新讲述7年前所发生一系列事件为契机的原点、再度为玩家揭开了尘封已久的记忆。

本作讲述了主人公扎克斯。憧憬成为像萨菲罗斯那样的英雄，隶属于神罗公司治安维持部队的一级战士，口无遮拦的外向性格与任何人都能够打成一片。在FF7本篇中，以克劳德亦真亦幻的记忆暗示其内心混乱不安的状态，并且进一步揭示出其与影之主角扎克斯的关系——一个追逐梦幻的影子。

这部作品推出之后本着制作精良的CG，优秀的画面表现，以及感人至深的故事情节迅速地吸引了大批玩家的目光。





↑高水准的游戏和CG表现，将玩家带入一个全新的世界中，体验FF7全部的故事从此开始。

本期的掌机迷就为大家准备了由露琪所写的完全攻略，非常详细希望大家不要错过。

由于本作的火爆，所以CG汉化组决定对其进行汉化，而且汉化过程进展顺利，CG汉化组采用了问答的形式来公开发表汉化进度。

问1：日版存档是否能用于汉化版？

答：当然，汉化版是基于日版上的，所以存档可用，日版在3.40OE和3.52M33存档不能通用不属于汉化版问题。

问2：现在所看到的字体是最终定案的字体么？

答：不是，目前正在研究PS字库。不过不太可能与原版字体相同。

问3：所推出的版本是简体还是繁体？

答：2个版本都会有。

问4：是否会推出补丁？

答：由于这次最终幻想７危机之源中包含大量PMF．而且替换操作比较麻烦，所以可能不太会出补丁，不过目前正在尝试做补丁中。

问5：当初破解时字库只有1800个位置，会不会因此而使文本变得过于平淡。

答：不会，经过努力，字库扩容成功．游戏翻译绝对达到满意效果。

问6：开场CG，比剑CG，结局CG等字幕字体如何处理？

答：这些类似电影效果的PMF的字幕都是随游戏文本外挂的，并不是内嵌，所以会和游戏进行中的字体效果一样。

问7：这次会和天幻合作么？

答：目前暂定，第一版会是CG版，然后文本转交天幻网3个月，由天幻进行润色处理，然后推出真正的珍藏正式版。

问8：PC曾说PSP的图片破解技术是他们独有的，那这次FF7cc图片如何处理？

答：此技术完全是大众普及的．不必担心．

问9：会不会因为赶时间而导致翻译的马马虎虎？

答：已经在进行3润当中。

问10：这次PMF的质量会如何？

答：由PNCG的大师出手，质量可想而知，PMCG很好很强大。

问1：ISO太大了，不想重下，能有补丁么，类似PC圣女的自己打包也可以。

答：补丁问题已经最终定案，会推出。而且操作起来非常方便，无须解压ISO，PMF和文本直接补进原版ISO。

问12：RIP版的ISO可以么？

答：目前未测试，不知道详情。

根据这个进度来看，FF7CC汉化版马上就可以和大家见面，让我们一起期待这个大作的中文版来临吧！









游戏名	索尼克 冲刺大冒险
厂 商	SEGA
发售日及其它资料	●29.95美元 ●1人用 ●29.95美元●256Mb

2年前在DS上推出的《索尼克：冲刺》（Sonic Rush）是一部非常不错的2D卷轴游戏。这次的《索尼克冲刺大冒险》从2D改成了3D，但是操作手感没有改变，那种追求速度的感觉，以及横冲直撞的“爽”，在这个游戏再一次得到了体现。玩家操作这个蓝色刺猬在2D和3D的舞台上来回疯跑，不停地得到圆环。本作对于游戏的结构进行了调整，增加了3D的要素。除了上一作的Sonic、Tales和Blaze之外，本作的新角色Marine和BOSS Captain Whisker也是各具特色，形象鲜明。



超音速刺猬再登场

以脱出失落的荒岛为目标的冒险



既然是“大冒险”，本作的主题当然是在不同的地方展开冒险的里程。游戏的舞台分成多个岛屿，包括巨人的森林、蘑菇盛开的地方（马里奥世界？）、蒸汽动力的机械岛、水下世界等等。游戏的背景画面细致而精美，音乐也十分出色，是那种带点金属又有hip-hop风格的曲子。游戏里2D与3D的切换也是很自然的，因为本来的2D卷轴背景实际上都是真3D的。游戏里的分支路线也有很多，每玩一次都可以选择不同的路线玩法，这样就使游戏的趣味性大幅度上升。

游戏的每个岛屿都分为2部分，每过一关大约需要4—6分钟。整个游戏大致分为14关和7场BOSS战，但是Sonic等人的最终目的是脱出这些岛，所以还要收集各种零件制造交通工具。每过一关可以得到零件，但是零件的数量和质量与过关的评价有关。好在每一关通过之后都可以重新玩，所以最终还是可以得到合适的零件的。注意一些特定的零件必须去特定的岛屿才能找到。在游戏里制造的第一件交通工具是一个水上滑板，造好之后就可以玩滑板的游戏了。这个游戏完全是3D的，熟悉3D版Sonic的玩家应该比较好掌握。

要打败最终BOSS Captain Whisker只需要大约4—6个小时，但是要看到游戏的真正结局的话还需要耗费更多的时间，因为你需要在游戏里收集Sol与Chaos两种宝石。这就需要在游戏里完成一定的任务，还要在7大洋中寻找一个名叫Johnny的人，与之比赛滑板。另外游戏里还有很多支线任务，通过Game Sharing和Online模式，还可以实现多人对战。游戏的总体素质比较高，喜欢这个系列的玩家应该好好地玩一下。

↑借助两个屏幕，游戏的空间与以前的各机种版本相比确实扩大了不少。

→游戏里依然有各种乘物，依靠这些工具可以到处畅游。

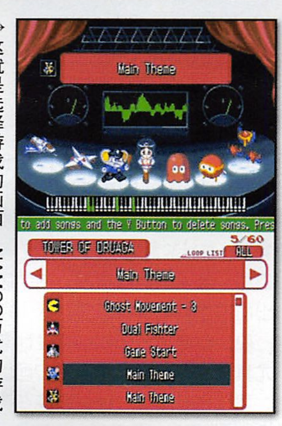


随时随地的游戏博物馆

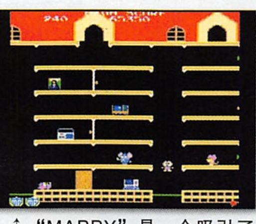


Namco的怀旧游戏系列目前看来是全平台出击了。从2005年的50周年纪念版（PS2、XBOX、GBA）到现在的掌机版（PSP、DS），在全世界不知道出了多少版本。日版的《南梦宫游戏博物馆》还没有发售，美版就已经在海外上市了。这个DS的版本依然集合了Namco早期街机游戏中历代不朽的名作，包括Pac-Man（小精灵）、Galaxian（小蜜蜂）、Galaga（大蜜蜂）、Mappy（猫捉老鼠）、Xevious（铁板阵）、Dig Dug II（钻地叮当），以及The Tower of Druaga（多鲁亚加之塔）等等。前不久推出的《太鼓达人DS》里有一个曲子就是经典老游戏的音乐集合，玩家们在敲迷你太鼓的时候，估计已经把上述这些游戏的曲子听过一遍了。

这些Namco早期的游戏最初都是在街机上推出的，后来又大多移植到FC的上面，所以从那个时代走过来的玩家应该不会陌生。进入游戏之后，首先出现的是一个看起来很前卫的游戏选择画面，玩家可以选择自己喜欢的游戏。游戏实际上就是一个街机的模拟器，使用DS上屏，下屏依旧是各种说明。屏幕的比例和纵横可以调整。如果街机版是竖着的，也可以把屏幕竖起来玩，这样游戏的画面就不会被拉得变形太大。另外游戏里还有各种街机的面板，对街机钟情的玩家可以在游戏画面之外套上这么一个框框，虽然不能和真正的街机相比，至少也是聊胜于无了。因为所有的游戏都是街机版，所以和FC版比起来可能会在手感方面有些差距，习惯了FC版的玩家也许会觉得有点怪，但是大部分游戏玩起来手感都还是不错的。



→这就是选择游戏的画面。NAMCO历代的游戏明星们都以不同姿态出现在玩家们的面前。



↑“MAPPY”是一个吸引了很多女性玩家的游戏。

把游戏厅装进口袋 与朋友们一同分享

除了这些经典的老游戏之外，本合集还包含一个名为“Pac-Man Vs.”（小精灵对战版）的游戏。这个游戏本来是GC上的，现在可以用DS玩了。只要有一块卡就可以给4个人一起玩，效果很好。游戏里可以记录你在各个街机上的得分，还有专门的音乐与音效欣赏模式。

这个游戏对于只喜欢新作的玩家来说也许太老旧了一些，但是对于喜欢怀旧的人来说，在闲暇无事的时候拿出来玩玩倒是满不错的。还有乘电车的时候，这个游戏可以帮助你消磨不少的时间。



←这是新搭载的小精灵对战模式，在这里可以和扮成鬼的朋友们来一场捉迷藏的较量，看你快还是我快。

掌上周边街

这次为大家介绍的包包同样是由国内的派力公司所提供，本次它们又推出了全新的PSP和NDS包，质量仍然保持着以往的优秀风格，那么我们就来一起看看它们最新产品。

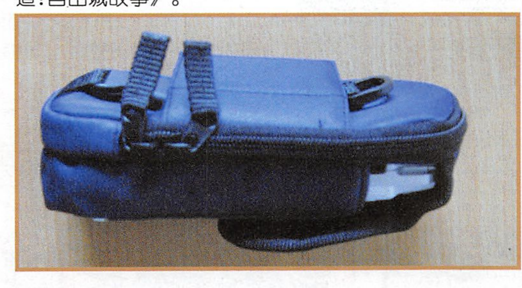
GTAPSP 主题软包

厂商：派力
颜色：蓝色
价格：参考价格38元

首先为大家介绍的是根据著名周边制作商HORI的GTA主题包相同的包包。这款包包的原品是由HORI制造，在欧美竖放结构的包很受欧美玩家的欢迎，这款Hori品牌GTA特典竖包就是这样。在国内我们能够常见这款包的相同产品。造型基本上保持了HORI的原有风格，而且价格也是非常便宜；不过缺点还是有一些的，那就是做工和质量比原装包要逊色一些。这款包使用了纤维和棉料制成，纤维是包的整体材料，而棉料填充到内部各个位置，作用是增加包的厚度，抵抗外力冲击或者碰撞。包的正面印有GTA的logo，就是PSP上第一部GTA作品《横行霸道：自由城故事》。



除了PSP主机收纳包，这款包的中间还有一个长长的拉链。将拉链拉开后，会发现里面有很多小的口袋，说明这是一个PSP周边的收纳仓。里面可以放入耳机、记忆棒、UMD盘等物品，并且放置这些东西的地方都设计了小口袋，放入后相当牢固，不会因为携带外出而发生震动或者摩擦。这个包包的造型一般，但是包包竖体结构设计非常实用，尤其是携带方式非常自由，可以背在肩上，可以别在腰间，还可以挂在背包上。目前市场上这种类型的包包比较常见。好在Hori又有新品推出，定于9月27日推出一款和这款GTA类似的包包，喜欢竖体包包的玩家可以注意一下。



LOCOROCO PSP主题软包

这款包包在造型上基本上与GTA的包包相同，只不过在外形和包包的主题LOGO上与前款稍有不同，粉色的LOCOROCO包包比较受女孩子欢迎，而且在外形设计上也很符合女孩子的审美观，总共分为两种颜色，黑色和粉色。一般粉色的包包在购买几率上会大一些，派力给予更多的玩家一些全新的选择，喜欢的玩家们不要错过。

厂商：派力
颜色：粉色 黑色
价格：参考价格38元



PSP/NDSL双用运动时尚包

●厂商：黑角
●颜色：蓝色 黑色

前面说过，目前黑角品牌在国内非常活跃，不断推出新周边和各种套装。虽然其产品质量参差不齐，但是还是有不少值得购买的产品。黑角对应PSP的产品多是收纳包、充电线、按键等周边，然后将很多周边放在一起组成“新的”套装，提供给玩家不同档次的选择。这个做法无可厚非，给玩家提供了更多的选择方案。

黑角的收纳包中，这款运动时尚包非常有意思。它对应的是NDSL和PSP，也就是玩NDSL或者PSP的玩家都可以买来使用。包体为两层结构，大的那层里面有一个网状内袋，可以放入耳机等物，PSP或者NDSL也是放在这层里面。上面小的一层可以放入其他东西，也可以把NDSL放在这层里面，这样就可以将PSP和NDSL同时放在包里携带外出了。







这个包的表面软绵绵的，能够撑起来，里面使用海绵保护物品，所以即便同时放入PSP和NDSL也不会特别拥挤。作为运动包类型，这款包同样配备了背带，能够将包作为腰包或者挎包随身携带外出。

黑角豪华大礼包

●厂商：黑角
●颜色：灰色

套装是目前周边厂商的新商业手段，由于有很多小周边推出，比如USB充电线、数据线、屏幕贴膜、备用电池等等，这些小周边又是PSP玩家所必须的，所以厂商将它们放在一起销售，于是套装就产生了。由于里面的小东西价格都不贵，所以套装的整体价格也是玩家们能够接受的。于是在小周边的基础上，套装中又出现了一些价格较贵,同样也是玩家需要的东西，比如收纳包。这里给大家介绍几款带收纳包的套装，也许套装中的其他东西你已经有了，所以可以考虑购买使用里面的收纳包，其他多余的东西以后总会用到。

如果手上比较富裕，而且喜欢前面介绍的那块黑角PSP旅行包，尤其是刚买PSP没有很多周边的玩家，可以直接购买这款产品。







这个礼包是目前市场上最夸张的套装。厂商号称这是豪华限量版，所以里面的东西很多，包含了12件周边，有前面介绍的黑角PSP大旅行包，还有水晶套、1800毫安备用电池和充电器等物品。限量也许是真的，因为这么多东西的套装不是一般玩家能够接受的，无论从使用角度还是价格来看。由于里面的东西很多，所以包装盒子的尺寸非常吓人。

官方建议零售价仅98元，绝对是GBA游戏爱好者+设置苦手的首选周边产品，据悉未来会支持更多的Slot-1烧录卡，让我们期待厂商加入对更多烧录卡的支持，同时也期待厂商在以后会推出更多更优秀的产品。



怀念经典 Ewin GBA扩展卡评测

【产品特色】

1、内建高速记忆体、读取速度快、运行游戏无拖慢现象。

2、做工优良、媲美原版防尘塞、并有五个颜色可选。

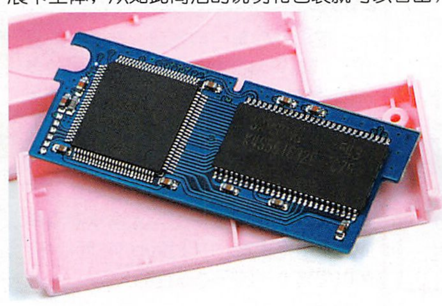
3、GBA游戏兼容度高，支持率达到99.9%。

4、游戏即时加载，无需漫长的烧录时间。

5、卡上无固件，升级只需更新加载程序。

【产品包装】

这款扩展卡外包装相当简洁，延续了Ewin公司震动卡的包装，拿到包装第一感觉还以为是厂商错发了震动卡呢，结果细看之下才发现包装上的产品名称已经变成了：Expansion Pak！这才明白厂商是用原来震动卡的包装简单改了一下就拿来用了，白色包装盒上的产品图片与logo格外醒目。说明文字寥寥无几，只有很简单的“支持GBA游戏”几个字的介绍。侧面的说明完全用图示进行表达，简单明了，本扩展卡有黑、白、蓝、粉、冰蓝共五种颜色，玩家可以根据自己的主机颜色进行选择，该扩展卡只能用于DSL主机，而不能用于DS厚机。打开包装盒，里面仅有一个透明塑料盒和扩展卡主体，从如此简洁的说明和包装就可以看出，



这款扩展卡的风格和制作理念就是简单易用，没有任何复杂的操作。

【产品主体】

Ewin公司的产品一向以做工精美著称，成名作Ewin Flash在GBA烧录卡中堪称做工典范，而后续产品Ewin2、Ewin震动卡做工都很优良，GBA扩展卡在见到第一眼就可以认定是采取Ewin震动卡的磨具。

整套产品只有一个扩展卡，没有任何多余的配件和连接线，可见其使用方法一定是极其简单。扩展卡本体做工精良，大小与DSL主机的slot-2防尘卡完全相同，表面采用磨砂技术处理，平整光滑，接缝和边缘处丝毫没有毛刺等杂质，正面顶部有一个圆弧凹陷部位，便于在主机上插拔，金手指部位整齐有光泽，里面还写有EWIN扩展卡的版本等信息。卡身贴有产品商标，左边印有产品名称，右边是GBA主机的A、B键，表明了其支持GBA游戏的身份。

【使用效果】

这款扩展卡在使用时只要将其插入DSL主机的slot-2端即可，卡身与主机接触良好，松紧度适当，不会有插拔费力的情况。目前仅支持R4烧录卡，正式推出时应该可以通过程序的改进支持各种主流烧录卡。要想玩到经典的GBA游戏，只需要在R4烧录卡使用的TF卡中拷入一个官方文件（不到200k）和GBA游戏rom即可，过程完全与拷贝DS游戏相同，玩家需要做的仅仅是复制和粘贴。

准备工作完成后，开机依然会进入R4烧录卡界面，选择运行官方文件即可进入扩展卡使用界面。扩展卡的主界面相当简单甚至可以说简陋，背景为纯黑色，上屏显示logo，下屏是GBA游戏目录。运行第一个游戏的时候会弹出存档选项，直接按A键

确定即可，以后就不会再有设定存档大小、类型这些复杂头痛的操作了，生成的系统文件和游戏存档完全保留在TF卡中，不会丢失。

GBA游戏在第一次运行的时候都需要打补丁，根据游戏的不同会耗费数秒钟至十几秒钟不等的时间，但总体而言还是很快的，另外，将游戏改名以后再进入同样会出现打补丁的过程。如果游戏改名后想继续使用原先的存档,就要把存档名与游戏名保持一致,这一点和DS游戏完全相同。特别需要注意的是，以中文、日文命名的GBA游戏会显示为乱码，并且打补丁时还可能出现错误，所以起名字的时候还是用英文吧。

经过实际游戏测试以后可以看出，该扩展卡对GBA游戏的支持相当完美，所有游戏都能够流畅运行，没有任何异常现象发生。读取游戏和打补丁的时间一般都在七、八秒钟左右，还是可以接受的，个别游戏如口袋妖怪 火红叶绿等，打补丁的过程稍微慢一点，不过每个游戏只需要打一次补丁，以后再进入就不会有这一过程了，所以说还是很方便的。

本扩展卡暂不支持软复位，所以要换游戏还是乖乖地关机再开吧。

【联动测试】

众所周知，许多DS游戏都可以和GBA游戏进行联动，从而得到一些奖励，其中更是有不联动就无法将游戏进行完美的情况，所以本产品是否能够支持联动功能也是玩家们最为关心的问题之一。

本扩展卡的联动方法也非常简便，首先进入扩展卡界面，选择要联动的GBA游戏，按Y键进行读取，读取以后会自动返回R4界面，再运行相应的DS游戏就可以完成联动，在游戏中就可以得到各种各样的物品了。

经过测试，本扩展卡同样支持绝大部分游戏，但很遗憾的是，由于口袋妖怪钻石珍珠需要和正版GBA游戏进行联动，所以目前使用GBA rom的联动依然无效。

测试游戏	联动情况	联动效果
为你而死	成功	获得21号头饰
恶魔城 苍月	成功	获得刷道具的戒指和女主角娃娃
魔法天国2	成功	获得一枚纹章
口袋妖怪救助队	成功	可以救助和交换道具
洛克人ZX	成功	可以进入新地点
甲虫王者2	成功	可以传送GBA上的卡片
超级机器人大战W	成功	获得装备零件
大合奏	成功	增加31首新歌曲
口袋妖怪 钻石珍珠	失败	读档画面没有出现联动选项

【与EZ3in1对比】

如今国内玩家要在DS上玩GBA游戏,选择最多的无疑是EZ3in1,它也是Ewin GBA游戏扩展卡最大的对手。那么Ewin的这张GBA拿什么来跟EZ3in1竞争呢?总结起来只有两个字——“速度”。EZ3in1不论PSRAM 还是NOR烧录模式，其烧入速度都比较慢。而Ewin GBA游戏扩展卡如果不算上第一次给ROM打补丁的时间，平均4到5秒就可以烧一个游戏。而且Ewin GBA游戏扩展卡同样可以作为浏览器的扩展内存来使用，配合破解的欧版浏览器使用正常。EZ3in1还有一个优势是可以当作DS震动卡使用，不过玩家只是想玩GBA游戏的话，这个震动功能可说可有可无，而且别忘了EZ3in1可是要贵上30元左右。

【卡带升级：功能不断完善】

因为这款GBA扩展卡上并无固件，所以想要升级只需要像现在常见的Slot1烧录卡那样，将“内核”文件拷到TF卡里，然后插到Slot1卡里面即可。不需要在卡上运行什么升级程序来刷新固件，也就不存在任何风险。而且Ewin团队一直在完善内核，当初此卡不支持DS浏览器，不能完美支持所有GBA游戏等缺点，现在都已经解决。相信诸如金手指等各种其他常见功能会在以后逐步支持。



【总结】

从一些地方，我们已经了解到这款GBA烧录卡中的开发者有Borden，他是EZ1的开发者之一，在GBA烧录卡时代被誉为“大神”，在离开EZ Flash后也自行开发了EZ Fa，现今为Ewin Flash开发Ewin GBA扩展卡，应该可以将自己在GBA烧录卡上面的造诣发挥得淋漓尽致，而从实际的表现来看，虽然目前的Ewin GBA扩展卡存在一些问题，但是仅仅需要软件完善，硬件的基础很好，这款卡的显著特点就是使用方便快捷，从开机到进入GBA游戏只需要按两次A键，准备工作也仅是将GBA rom复制粘贴到TF卡中，令人头痛的存档设置等操作完全自动，进入游戏也是从R4界面开始，不会给玩家带来任何陌生的感觉。



长久以来M3DS Real一直是令玩家们兴奋不已的产品，但该产品一直因价格和前期开发的原因没有大面积在国内与消费者们见面。电影卡系列的粉丝们无不对这款神秘而又强大的烧录产品兴趣盎然，本期我们将集中介绍一下M3DS Real的全方位资料。

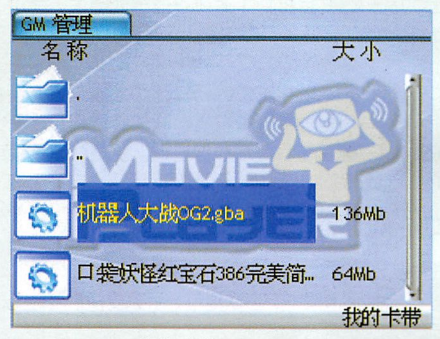


▲M3DS Real动态主界面。



▲M3DS Real引导功能界面。

M3DS Real配置了新型的S1-DoFAT引擎，能够使储存在TF卡上的任何CLEAN ROM都以最先进的方式引导，从而保证了每一次拷贝新款游戏都能够正常的运行。使用外接闪存卡储存游戏最令人担心的问题就是各种SD卡的速度性能问题，M3DS Real使用新开发的游戏系统引擎，即使使用慢速的TF卡（如SanDisk普通TF卡）来运行游戏，也能保证如《恶魔城 废墟的肖像》这样对储存卡有速度要求的ROM运行顺利，没有花屏、爆音和死机现象出现，而且软复位、金手指等附加功能，也能让多游戏使用更加简单、方便。此外，M3DS Real主系统已经和G6DS Real进行了整合，支持全面的触摸屏和按键操作，最新版本的TouchPod系统还支持了动态图标和灵活的自定义皮肤功能，无需重新启动系统，就可以随时切换使用各种皮肤方案。除了可以选择在NDS主机主界面上启动M3DS Real，还可以让主机开机后自动直接进入M3DS Real主界面。此设计能够使M3DS Real方便地引导SLOT-2端各种不同的烧录卡。在DS开机画面处一直按下B键，开机画面结束后，就会自动引导SLOT-2烧录设备进入NDS模式，按SELECT键则可以进入SLOT-2烧录设备的GBA模式。



▲M3DS Real我的卡带。

M3DS Real继承了电影卡Real系列双系统的设计，当新插入的TF卡没有M3DS Real的系统时，也能够通过内置系统启动来实现基本的游戏功能和引导操作。这样的设计能够方便地使用用于其他数码产品的储存卡，或者即时分享朋友储存卡里的游戏，也能方便地将自己的TF卡用于Slot-2的产品中。能耗方面，因为全部使用了低功耗的IC芯片设计，使用M3DS Real的玩家可以获得如内置存贮G6DS Real一样优秀的电池续航能力。

M3DS Real具备多个功能组件模块，可以满足不同使用者的各种娱乐需要。比如，简易的NDS游戏目录菜单提供强大方便的功能支持，不仅界面华丽，游戏图标显示、文件排序选择、自动中文游戏名称显示、游戏启动选项设置等。My Card文档管理模式中，可以打开所有可以支持的文件以外，还支持自动DLDI补丁等，非常方便。PDA、多媒体、GBA等提供了更多方面应用的需要。使初次使用M3DS Real的用户也能轻松上手。GBalpha的电影卡M3DS Real具有“影音魔力盒”增值服务，这个服务在Evolution系列的电影卡G6/M3上都具有并且广受欢迎。并且官方网站上已经有了相当丰富的动漫影视资源，可以满足动漫爱好者的不同口味。此外值得一提的就是，影音魔力盒的电影下载均采用了GBalpha最新的DSM视频压缩技术制作，使人感受到前所未有的高清效果。强大的功能、上好的表现，不得不让所有玩家对这款烧录卡充满期待，请继续关注我们的后续报道！

Super card zone

SC专区

9月伊始SUPERCARD小组就迅速地在软件方面对自己的产品做出了相当的支持。首先在9月3日，SUPERCARD官方主页公布了针对Slot-2端的套件下载，该软件包适用于SUPERCARD Slot-2端的全系列产品，包括SUPERCARD CF、SUPERCARD SD、SUPERCARD Mini-SD、SUPERCARD Lite等。V1.83内核与V2.62烧录软件修正了不少之前版本软件的问题，如增加了对1368 - 百战天虫 开战2（欧）、1371 - 简单DS系列Vol.21 THE步兵 部队出击！战场之犬（日）的存档支持，实现了这两款游戏顺利运行的可能；增加了213个金手指系统文件，现在SUPERCARD系列烧录卡支持的厂方金手指游戏多达441个（当然自定义的金手指游戏不在其中）。不过由于SD卡普遍存在的读取/写入速度问题，即便在使用新内核和烧录软件处理后的《百战天虫 开战2》，仍然会因为SD卡的速度要求而出现死机的问题，如同去年的《恶魔城 废墟的肖像》一般，朋友们在选购SD卡时一定要注意对高速和低速卡的辨别哦！

不到10天后，更新速度已经达到令人发指地步的SUPERCARD DS ONE又推出了自己的新版内核文件，V2.0内核SP5。仅仅一个月的时间，SUPERCARD小组就将SP4升级到了SP5，开发的速度和效率令人十分惊讶，那么是否会因为只追求速度，而忽视的软件的精度呢？我们一起来看看究竟V2.0 SP5更新哪些方面的内容吧！

1、优化了补丁代码，恢复补丁模式下存档直接存入TF卡。

2、重置了即时攻略文件显示代码，攻略文件的容量大小将不再受到限制。

3、修正了在操作界面时，未选“存档补丁”就不能对自制软件进行补丁操作的限制。

4、分离开了补丁库与存档信息库的关联信息，将个方便动手能力强的玩家DIY自己的存档。

5、修正ROM编号为0193、0223、0390、0989（《动物之森》）不能进行软复位的问题。

6、修正了1279 - 加油 我的家计日记（日）在补丁模式下不能存档的BUG。

7、补丁库文件更新至1350 - 北美橄榄球联赛2008（欧）。

8、增加查找“/scshell/cheat/游戏代码_crc.scc”的功能，能够更加方便地让玩家自己制作AR码金手指。

9、部分修正因缩减ROM引起死机的问题。

10、英文金手指信息库增加到441个。

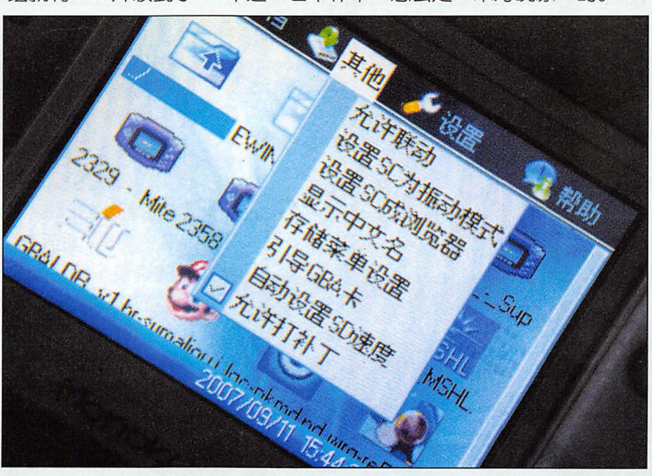
11、修正小容量TF卡兼容性不佳的问题。

12、增加了自定义语言的功能，目前可供选择的语言达到8种。

13、增加了玩家指定语言包的功能。

14、修正了部分游戏补丁模式下选择“修正DOWNLOAD PLAY”时死机的BUG。

如此多的功能更新相信已经让大家兴奋不已了，从推出补丁、修正BUG的力度来看，SUPERCARD小组已经成为众多烧录厂商的榜样，在如此简短的时间内就放出了针对V2.0 SP4的众多不完美修正，让我们不得不佩服SUPERCARD在后续软件开发方面的投入。不过是否是因为之前版本软件本身就问题颇多而不得不加快新软件的开发呢？虽说会有众多的猜测，但软件的实际效果还是应当留给玩家们去检验，不过“亡羊补牢”总会是“未为晚亦”的。



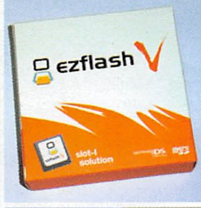
Ez flash zone

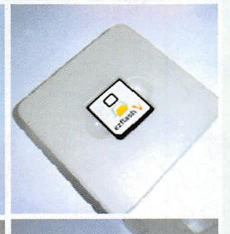
EZ



再过半月就是全国人民翘首以待的十一黄金周了，职场里抓狂了大半年的朋友能在七天的时间里惬意地放纵一番，而才开学不久的同学们又能找到官方的借口猛补一个月来落下的游戏动漫……但对于制造NDS周边产品厂家来说，今年的黄金周似乎与往年有些不同，自8月以来，伴随全球化的芯片产品价格走高，无论是购进物料货或产品出货，都无法在原有的价格上进行维持，除了产品生产周期延长外，最终的出厂价格也大幅度攀升，这就直接导致了最终落到消费者手中的烧录产品价格一再提升。不过，在控制成本和销售价格方面，EZ公司似乎一直做得比较出色，在烧录价格如股市般牛气冲天的同时，EZ Flash的系列产品在售价上并没有明显的变化，在有效避免了价格对产品销量影响的同时，也进一步挽回了众多消费者的心，质优则胜，价优则赢！

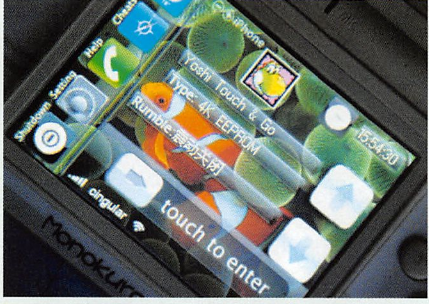
近段时间来，EZ公司在产品销售方面的确做得不错，但在后续服务方面似乎做得有些不尽人意，宣传了许久的EZ Flash V新版内核一直没有如雾里看花般朦胧，最确切的一次公布信息也已经是2月前的暑期开始了，不知道是否因为开发组因为EZ Flash V的性能强大，没有出现致命的BUG问题而推迟了研发的时间，还是开发组内部出现了问题，导致新软件放出出现了问题。总之种种的猜测一直浮现在EZ Flash V的使用者脑海里，不知道这样的状态还会持续多久。对于使用Slot-2的EZ Flash IV的客户们，EZ Flash公司则显得比较贴心，内核补丁一直在不断地改进EZ Flash IV补丁 datecode 20070903正式放出，该补丁针对1368 – 百战天虫 开战2（欧版）进行了修正，修正了游戏运行中出现的BUG。使用EZ Flash IV Compact或是EZ Flash IV Deluxe的玩家一定要时刻关注官方主页，及时更新自己的内核文件是必要的哦！

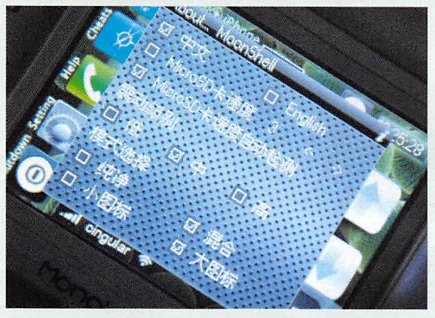




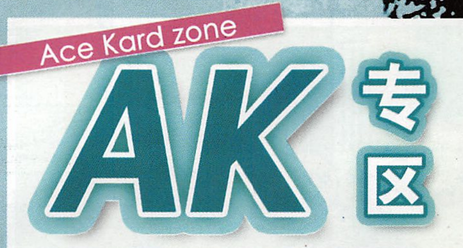








不过在截稿前，笔者从EZ Flash公司的软件开发人员口中得到了第一手的最新资料，EZ Flash V的内核已经完成了开发的工作，正在公司内部进行封闭内测。相信了解计算机软件开发的朋友们是十分清楚测试工作对于一款成功软件是多么重要的，开发人员称，9月中旬将向玩家们公布内核的具体测试结果，如不出现大的意外，针对EZ Flash V的最新版内核即将放出。在不久的将来，使用EZ Flash V的玩家们就能在自己的烧录卡上实现金手指和软复位等符合潮流趋势的新功能了。笔者还询问了EZ 3in1的软件更新，开发人员神秘地表示，暂时没有过多的消息可以透露给大家，不过对于畅销的商品，EZ Flash公司是不可能不为广大消费者提供充足的售后保障的，请继续关注我们的新闻，一定会有最迅速的内容展示给大家的。



NDS玩家真正需要的完美烧录卡诞生 Acekard R.P.G发布

◆世界第一款双设备Slot-1烧录卡，支持内置NandFlash和Micro SD卡：

Acekard R.P.G全球率先采取双存储系统，内置高速NandFlash实现所有功能，无挑卡、拖慢之困扰。若想实现大容量存储，可以另行购买Micro SD（TF卡）扩容，特有“迅盘”技术，内置Nandflash与Micro SD内的文件可自由双向拷贝，即内置Nandflash<=> Micro SD，Micro SD<=>Nandflash，并且支持Nandflash与Micro SD共存，一键切换，自由方便。支持 SDHC 规格的 MicroSD,目前能够最大支持到4G。

◆世界第一款自动识别存档类型Slot-1烧录卡，拖放游戏就可以玩：

Acekard R.P.G继Acekard一代推出NDS Rom真正100%兼容标准后，再次推出震撼业界的新一代“迅识”技术，史无前例地实现了烧录卡对NDS Rom的存档类型智能识别，您只需要将Rom拖放到Nandflash或者Micro SD，“迅识”技术将识别各种老游戏和新游戏的存档类型，无需手动选择。“迅识”技术既不会对Rom打补丁，也不需要用户手动选择存档类型，此技术在很大程度上改变了NDS烧录卡的技术层面，将烧录卡硬件技术再提升到一个新的高度，同时为NDS用户解决了最实际的问题。目前“迅识”技术识别率达到99%以上，若有不能识别之游戏，用户仍然可以手动选择存档类型。

◆自带Mini USB接口，支持U盘功能

无需使用转接器、也无需使用读卡器，您只需要一根标准的Mini USB口，就可以实现游戏拷贝功能。Mini USB接口采用高速2.0标准，写入速度快。用Mini USB线接上PC后，您的Acekard R.P.G就可以充当USB 2.0 U盘，随心所欲拷贝任何文件。

◆NDS Clean Rom 100%支持，完美兼容性：

Acekard R.P.G继承Acekard一代完美的NDS Clean Rom兼容性，无论新老游戏，100%支持，无需打补丁，直接运行网络下载的NDS Clean Rom无需任何转换。

◆支持自制软件：

使用了自动DLDI补丁功能，自制软件直接拷贝即可使用！

◆世界第一款自带Rip功能的NDS烧录卡，智能缩减Rom无用数据：

Acekard R.P.G首创Rip功能，在您进行Micro SD<=>Nandflash双向拷贝过程中，如果Rom内含有无用数据，Acekard R.P.G将自动缩减Rom容量，节约空间，使您的Acekard R.P.G容纳更多的游戏，用户也可以选择关闭此功能。

◆全触控操作：

Acekard R.P.G要为您带来的用户体验绝对不仅仅是选择与点击，秉承年度优秀手机iPhone的设计理念，您可以体验到NDS触控屏之操作精髓所在，我们感谢任 天堂能够给予这块自由开阔的天空任由我们发挥，其便捷与先进无法用言语表达，我们所能说的就是：触控、再触控……当然，用户也可完全用按键来操作菜单。

◆原版卡大小，即插即用，免刷机，免引导：

Acekard R.P.G为NDS原版卡大小，无需刷机，无需引导，直接插入NDS即可使用。

◆可充当引导卡 引导Slot-2卡带：

您的Acekard R.P.G同时也是一块引导卡，您可以引导Slot-2端的烧录卡，在引导过程中，无需插入Micro SD，直接引导。

◆采用写平衡技术，存档硬件寿命超过原版卡带：

无需担心Acekard R.P.G使用寿命，它采用写平衡技术，循环利用整块nand空间，存档硬件寿命超过原版卡带。

◆全固态硬件存档，不需要外接供电，永不丢失：

Acekard R.P.G 采用固态存储器来保存存档信息，不需要任何供电装置来维持存档内容，即使几年不使用它，存档也不会丢失。

◆Micro SD文件交换功能：

您可以通过Acekard R.P.G自带的Nandflash空间，方便地将两张Micro SD卡内的文件交换，实现资源共享的目的。

◆界面多语言切换：

Acekard R.P.G实现界面多语言切换功能，方便不同国界的玩家使用。

◆皮肤自由换：

再也不用担心烧录卡界面一成不变了，您可以自由Diy Acekard R.P.G的皮肤，想换就换！

◆源代码开放：

为了方便自制软件作者和喜爱DIY的玩家，我们将开放所有软件的源代码，包括AKMENU菜单系统及Acekard R.P.G 的IO接口。

●



口袋新闻 口袋妖怪系列新闻集Vol.9

【动画】《神奇宝贝10周年电影原声CD》已于2007年7月25日在日本发售。本回的CD编号为ZMCP-3528，售价不含税2800日元。该CD一共收录了24首曲子以及BGM，但却没有收录片尾主题歌曲《Be With Me》。里面还赠送一张收录了过去10年的口袋电影映像DVD，值得珍藏。剧场版方面，10周年超大作的票房现已远远超过了往年作品，甚至比去年剧场版《苍海的王子》的票房总值还要高。

【漫画】《神奇宝贝特别篇》漫画的第27卷将在2007年8月28日于日本推出，价格仍然为460日元，对应的故事背景为珍珠钻石篇。在国内，



为保证《龙漫》的连载质量，吉林美术出版社的特别篇漫画目前只出到22卷，目前《龙漫》上的连载对应的故事为23卷，最新连载内容如下：小智发现了代欧奇西斯可以进行形态转换，并且靠肉眼判断总结出“触手变尖的形态攻击力很强，而胖墩墩的形态防御力很强”的结论，不过令小智不解的是用拳头攻击时，代欧奇西斯的身体也会变成半透明的。另一方面，小茂得知了是三兽士绑架了大木爷爷后非常生气，用巨钳螳螂和怪力配合铁甲暴龙干掉了壶壶头子。就在极梅婆婆准备去一之岛找小蓝传授水属性的终极绝招“水电炮”时，代欧奇西斯对小智使用了威力140的精神提升……一直到现在，《龙漫》上的连载都是将“代欧奇西斯”翻译成“代欧西奇斯”的，也许以后应该改口了。台湾版的漫画已在上月发售了特别篇的21卷，比内地还要慢一些。

【卡片】美国DP版的初级Kit卡组发售了，内分两组30张的卡，封面PM卡分别是玛娜菲和路卡里欧，当然，按照惯例，里面还有一个补充包以及游戏说明书的游戏必需品，其实和宝石版的Kit区别并不大。该版卡组将于9月发售，价格预定在14.99美元。虽然是超初级卡包，但是还是值得收藏的。另外，珍珠钻石版的VP补充包合集也将于同月发售，目前还不清楚里面是否会赠送一个日版的补充包。

文/billbzzhang

口袋战术 珍珠钻石新道具分析(2)

生命之球，いのちのたま，持有者使用攻击招式对对手造成伤害时，伤害值得到1.25倍（尚未具体测明）的修正，但命中后持有者会损失自身体力最大值的10%。从作用上就可以看出来,此物适合那些体力脆弱但攻击能力强大的PM，也有着较高的实用价值。1.25倍的攻击力提升相当显著，相对带来的10%HP损伤就显得微不足道了。换了火焰推进舍身撞之类打上去往往自

己还不止掉10％呢。这个道具的原理跟前作中放弃报恩而选舍身撞类似，不过适用范围更广。呃……是非常非常广。它可以理解为一个灵活，力度较小但是所需代价也较小的专爱头巾，有攻击力度没耐久的PM选择它理论上都是正确的，或者说，适合带专爱系列的PM都适合它。

值得一提的是皮可西。由于魔法守护特性，它携带生命之球是不会受到反效果的。再加上同样由于魔法守护特性它同样不会受到舍身撞的反效果，所以携带生命之球的舍身撞皮可西是一个相当强大的存在，其威力甚至可以与钢螃蟹的彗星拳相提并论。皮可西也是少数高耐久适合生命之球的PM之一。

精神衣带，きあいのタスキ，满血时被一击致死（包括一般攻击招式和一击必杀招式）则残留1HP，一次性道具。道具是个好道具，就是使用条件苛刻了点，但即使这样还是比前作的气息头巾要强了（一般人是没那RP去用气息头巾这东西的）。经测试，HP不满时被一击致死不会发动该道具，所以最适合该道具的就是鬼蝉了，因为只有鬼蝉才能做到满HP时被一击100％致死。当然，鬼蝉被种子钉子异常状态天气等致死的话该道具还是不会发动，携带该道具的其他PM自己用反弹招式以及爆炸、临别礼物和治愈之愿等招式造成的主动死亡也是一样，所以就不用想靠这个道具发动什么BT战术了。

除了鬼蝉，其他低耐PM带这个道具也不错，只是它的使用条件实在不敢恭维。你带了这个道具，就意味着你不能忍耐不能替身不能用反弹招式不能用腹鼓鬼系不能用诅咒，还要提防沙暴冰雹提防中毒烧伤混乱提防种子提防钉子，说白了就是鬼蝉要担心的你全要担心，鬼蝉不要担心的你还是要担心，比如要提防地球投黑



夜魔影，还要担心对手是不是能一击做掉自己等等。尽管如此，在崇尚进攻的，某PM动不动就能形成秒队的DP中，这个道具的作用是非常巨大的。由该道具所衍生出的战术也有很多，比如该道具+反击（自己掉的血越多越能发动反击的威力，而携带精神衣带可以使自己掉的血达到最多但不至于自身死亡的程度）、2ON2里自己携带该道具并由队友大爆炸，爆炸后自己再大爆炸等。其最主要的用途还是对方某PM形成控场，我方某携带该道具的PM高速PM上场顶了一下致死并使用该道具未死（这话听着怎么这么别扭），于是逼对方下场。依靠炮灰上场，对方先手攻击，我方顶一下致死并使用该道具未死（还是很别扭）并使对方控场PM无法再控场也同理可证。

此外精神衣带有个非常BT的用法：给某个1级的PM带上，那么基本是随便挨一下攻击招就必死。但是此时又因为精神衣带的原因可以剩1HP，然后莽撞一出直接让对手垂死，如果自己有钢岩地属性在沙暴里的话更是可以直接干掉对方一只。不过这毕竟属于恶搞式的战术，不多介绍。总之，这个道具非常考验人的操作水平，能不能发挥出它的应有价值，就看你自己了。

口袋周边 历代口袋妖怪形象设计发展回顾(4)

三圣X：当初一代的三圣鸟在剧场版《路基亚爆诞》中算是好好地秀了一下，不过貌似成了窝囊废！神鸟让人有种向往和崇拜的感觉，形象上以急冻鸟最为耀眼，凭借那优雅而高贵的气质获得了无数FANS的喜爱，动画里还被最优秀的口袋摄影师拍了张特写，在雪山迷路的游人还会受到急冻鸟的照顾脱离陷阱，人（鸟）品真是好啊！闪电鸟明显是霸气十足，一登场就是雷鸣轰隆，长长的嘴和爆炸型的羽毛是其特征，不过还是在动画里败给了火箭队，在TV中和湖中的水晶有不解的渊源。说起三圣鸟中的火焰鸟，只能说他是最不讨好的神兽了（听过火焰鸵鸟的说法吗），动画里也只是出现在火团里的一个影子，虽说口袋联盟大赛的圣火是咱们火焰鸟点的，不过动画里它就再也没有什么出场的余地了，还好不死鸟的化身这一评论也算为它增添了几分光彩和荣耀（也许是托圣斗士一辉的福气吧，哈哈）。

二代的三圣兽可谓是大显神威，不仅有凤王在后撑腰，形象上也是一个比一个帅气，雷皇在波克比和黑鲁加那集以秒为单位的显身不到3秒钟，不过还好在特别篇“雷皇传说”里得到了很好的补充，也让我们了解到了雷皇讨厌人类的原因。动画里雷皇是极富正义感和威严的象征，毕竟雷从某种意义上其出现象征着“天罚”。而炎帝也是备受制作者青睐的一只神兽，以炎帝作为整个第三部剧场版的轴心是任何二级神兽都得不到的殊荣，也许是剧场版里塑造的形象缘故，让炎帝总有种父亲般的慈爱感觉，加上他那长长的毛发，看着就想把他当枕头(一个火焰喷射过来），TV版中他在温泉里邂逅了小智一行人，威风凛凛地打败了梦妖。好了，该轮到我们的水君了！北风的化身真不是盖的，水君的形象几乎就是完美的象征，而且它还能净化污染的湖水！想当年看剧场4里的水君，一出场就若隐若现地再现了TV里最初湖边的那份神秘，它看见雪拉比和森林有了危险，从山顶如矫健的灵鹿一样奔驰下山，然后是华丽的跑龙套——一击必杀了巨甲兽，拖着小智一行人到处跑，而最后净化污染的湖水的那一刻把水君的魅力推向了美的极致。水君在TV版里数次邂逅了小智，最后还救了小智一命，在凌空吼叫后，气势优雅的水君就这样消失了，留给后人无限的期待。个人觉得二代的三圣兽的形象和个性是塑造得最为成功的，所以在这种光环的照耀下，三代宝石版的三圣柱的日子过得可真是惨不忍睹，还被冠以“三马桶”的外号,壮壮的外表却是木讷的表情（有表情么），腿不像腿,手不像手，在形象上真是没什么亮点了。在战斗边疆小智和神代的对决中丝毫看不出一个二级圣兽应有的实力，不就是防御都高点么，尤其是冰神柱，竟然被皮卡丘一人（PM?）搞定，真是丢人啊！在剧场7里三圣柱是作为守护者，清除生命之树的“病毒”而存在的，仅此而已。不过三神柱被封印的渊源和存在历史还是值得了解的，这也让它们多了几分远古的神迷色彩。

到了四代DP的“三圣菇”，这名字让笔者在不知情的情况下真是惊出一身冷汗（蘑菇?），不过到了游戏发售形象公布后总算是放心了，三只“蘑菇”应该算是可爱的外表，尤其是蓝色的阿库诺姆，没想到竟然是三蘑菇里攻击最强的。知识之神、感情之神、睡眠之神的称号赋予了三圣菇一种灵性，仿佛更通人性，DP第一集里在那个湖边一晃而过的东西，初看还不知道是什么，后来通过游戏才知道那是红色艾姆利德的诞生地，模糊而透明的一显顿时让人浮想联翩，在游戏里三个蘑菇涉及到时间和空间两大神兽的战斗，让我们拭目以待TV版里三圣菇的表现吧。



幻兽：幻之精灵梦幻几乎“毁了”一代人，相当多的口袋迷们从最早的红绿就开始追寻这只怨念的PM，直到绿宝石的出现才第一次能通过正常方法（相对而言）获得，可爱外表的设定在从某种程度上造就了后代幻兽们的可爱形象，MEW应该是以猫这个在古埃及被尊为神的形象来设计的，清澈透明的眼睛，灵活的尾巴，看着有点奇怪没有弹性的双趾，还有那小巧到令人惊讶的手，十分生动地描绘了一个被称为“幻”的PM的感觉。在剧场版里也是给足了分量，对了，不知各位知不知道，逆袭里梦幻的配音和剧场2海之神路基亚是同一个人哦。在剧场8里，梦幻变身成凤凰让我们眼前一亮，贵为众PM的起源的称号在剧场8里也算有了交代。在最新的一部TV特别篇“幻影口袋妖怪”中，梦幻再次作为烘托主题的关键PM，其功劳功不可没，对后代的幻兽都起到了重要的影响。

二代的雪拉比算是把幻兽的可爱发挥到了一个极致，尤其是那双水汪汪的大眼睛（当年笔者看过雪拉比的第四部剧场版后立刻燃起了再

次玩口袋水晶的欲望），以森林为背景的动画，配合雪拉比的形象堪称完美，森林之神可以穿越时空的设定也是前所未有，最后来自不同时代的雪拉比把已经死去的雪拉比复活的一幕甚是感人。TV里还追加了一个拯救雪拉比的特辑。不过对于幻兽参加官方的活动才能得到的设定也着实让人抓狂，还好游戏水晶的bug让国内的口袋爱好者尝到了一丝甜头。这种“十恶不赦”的规则也沿袭到了宝石和DP，许愿星在剧场的表现纯属就是来骗钱的，让喜欢口袋的玩家拿着游戏和卡带去看电影，从而得到自己梦寐以求的幻兽成了任天堂的一种很“874”的惯例。

剧场里的许愿星个人觉得个性不足，天眼在动画里起了关键性的作用，最后和小胜的承诺伴随这“小小的诺”让人感动。在TV版许愿星却连个影子都没有，估计是睡千年的周期还没



有到吧。任天堂骗钱的活动到了四代DP的玛娜菲里则变本加厉，的需要买两盘Z版卡带，通过一系列很麻烦的方法才能得到，当然从中也能体会一段不一样的剧情和乐趣。

文/智将

口袋漫画 特别篇小黄全解(上)

在特别篇官方网站举办的特别篇人物人气投票中，小黄以562票的惊人成绩仅次于688票的小智，屈居第二。但试想小智倘若没有动画等其他因素的支持，小黄肯定有能力取代小智，当之无愧地成为特别篇人气第一的人物。小黄能受到这么多特别篇粉丝们的喜爱，这也和她得天独厚的优势有关。因为她完完全全是一个原创角色，于是很顺利地被赋予了让所有主角们望洋兴叹的地位和特殊能力。现在，就让我们一起认识一下这个神奇的少女吧。首先我们来看官方给出的资料：



姓名：イエロ－・デ・トキワグロ－ブ

出生地点：常磐市郊外

生日：3月3日(双鱼座)

年龄：12岁(第3章)

性别：女

最喜欢做的事：在速记本上画素描、钓鱼（无论哪样都喜欢但不拿手，善于利用钓鱼竿，但不知道如何捕捉钓上来的神奇宝贝）。

特殊能力：治疗受伤的神奇宝贝、感知神奇宝贝的心情。

特殊技能：不论在哪里都能睡着。

这些资料略显简单，在这里稍微做一点补充：姓名的设定让人挺惊讶的，所有特别篇人物中只有小黄“拥有”全名，日文盲的笔者不了解这名字有什么奥妙，还请精通的朋友告知。唯一知道的イエロ－的意思是黄，后面可以音译为de · tokiwagurobu，于是小黄的全名为yellow · de · tokiwagurobu。后来，经过漫画推论，该全名的意思是“常磐森林的小黄”，相当令人汗颜啊……同样，生日的设定往往也有玄机。在日本，3月3日是一个及其重要的节日——女生节。女生节又名桃花节，是日本女孩子们一年中最开心的一天。作者这样的设定是为了暗示小黄的女扮男装，还是为了让女孩子们在那喜庆的一天记住这个神奇的女孩？年龄方面官网显然在偷懒没有及时更新，到了第5章甚至第6章小黄的真实年龄应该是14岁……至于能力、技能这些话题，我们放在后文讲。

当然我们不能也不会仅仅满足于官方给出的资料，除了提供血型为A型外，笔者再就来小小地研究一下其中一项：身高和体重。其他未知资料请读者大人们举一反三，描绘出属于自己的小黄吧（这算什么话……）。身高和体重虽然一向都被漫画忽视，但这确实可以体现一个人的气质。特别是向小黄那样以萌来吸引群众目光的MM来说，尤其会成为大家关注的数据(众：你到底想说什么）。虽然身高和体重作为私人的秘密无法得知确切数据，不过完全可以从漫画中略知一二。

文/银翼奇术师





掌中小计·续

六

上回我说到哪里了？嗯，提到FF2的系统在上手时会感到很“脑残”。我知道这个词说的实在是很过分，估计这句话一脱口就肯定会有人会看到这两个字怒气冲冲的拿着砖头来找我拼命。毕竟这年头一说“脑残”你肯定先想到那几个扭来扭去的发烧友小娘，然后就是铺天盖地的指责与嘲笑，在这里我不想岔开话题，让我们回来就是了。

话说FF2的成长系统也许算是个创新吧？可我看这实在是值得指责，靠使用技能提升熟练度固然没错，但你总不至于连“选中命令—取消命令—选中命令”这样的流程也能拿来练熟练度吧。靠着这样的方法前期就能让主角一行变成无敌战士，但机器可就受苦了。光有技能也不够，HP和MP也要成长，可本作偏生是没有LV这一说的，那可如何是好？系统告诉我们，多耗MP，MP成长，多耗HP，HP成长。MP的耗用可以理解；放几个大招就是了。HP的耗用那该如何是好？嗯嗯嗯，这就是我称其脑残的重要原因了。

让我们用某个不知名小村附近的某地精的血泪控诉来告诉大家这点吧。

“今天天气也如昨日一般的好，但随我一同出去的几位朋友却再也回不来了。”

“我和同村的格布林，葛不吝，高布林一起出去野餐（顺便提醒一下，我叫哥布林），然后就在野地里看见三个杀气腾腾的人走将过来，那三个人长的好生吓人，正是：

一身腱子肉，双眼放凶光。
脸上带疤痢，身上有金疮。
腰间悬昆吾，两手挽弓强。
满面全无善，只为把命伤。

我见状不妙，赶紧急急遁走，隐在草丛里劝那几位朋友一同逃走保命要紧，却见他们当场吓呆了。那三个人见我那几个朋友不走，迟疑了片刻，就从身上亮出兵刃来，我心道：此番端的是完了也！不料那三人却将兵器互相向自家伙计身上招呼，霎时就看那几人身上破破烂烂，两个壮的身上有如刺猬，一个女的几乎被当场砍翻，想来就是命不久矣。

我想我那几位朋友如果身上带了弓箭或许就好了，可惜他们没带，相反，他们被眼前一片血肉横飞弄惊呆了，就在这当儿，那三个人如狼似虎的扑了上去。哎，可怜！可怜！”

“他们走上前去翻捡我那几个朋友砍作几段插满羽箭的尸身，这时我就听到那几个人在嘀咕。什么‘今天估计能长不少HP了’‘要是在这里扑街就是不够本啦’。

这正是
兵火已烧完，贫村没几家。
无人争晓渡，只因被他杀！”

在这游戏起初的流程里，以上提到的如许惨剧和残虐事件自然是少不了的。毕竟在这游戏里，成长的特殊性太大了。这段时间里同寝室的几位朋友在那段时间里就总是看见我虐待机器（猛按AB键可不是这样？）的样子，P君和R君都说过“如果觉得心里不舒服，不妨讲出来”。R君还建议“买台GBA，玩点健康游戏比较好”。在他们看来，一个人抱着机器做这种怪异的行为一定是心理有问题吧。这时我只好勉为其难的解释；我没事，只是这游戏过分了

点，听到我这么解释他们总是做出一副“哦，原来是这样的啊”的样子，但眼神里总有些狐疑。

这段时候M前辈碰巧去忙毕业就职的事，所以在我刚开始抱着WSC做残虐行为的时候他没有出现。说故事时总有个“事有凑巧”，虽然我觉得这样写太烂俗了，然而某些地方自然免不了俗气一把。而这天正是个“事有凑巧”。

七 那是一个适合午睡的周末午后，当其他室友打瞌睡时我还抱着WSC在窗前边晒太阳边在那个虚拟大陆制造惨剧。就在这个时候，平时白天很少有机会能见到的M前辈夹着公事包回到寝室了。

“大家……都睡觉呢……”前辈推门进来，声音顿时压低了。

“嗯，他们都睡着了。”我一边搓机一边回应。

“你在玩FF2吧。”前辈随口冒出一句。

“嗯？你怎么知道的？”

“很简单，第一，这样疯狂搓AB键的游戏没几个的，第二，你自己说过有FF2的卡的。”前辈一语破的，“到哪里了？”

“那白魔老头刚刚入伙而已。”

“装备呢？”

“你自己看好了，不还是那一堆垃圾么。初期哪有什么好货。”

我把机器递了过去，前辈扫了一眼，然后显出有些失望的神情：“还好你没怎么练这家伙，幸亏你运气好碰到我，不然下面一定累死吧。”

“哦？此话怎讲？”我一脸诧异。

“去刷过火焰弓么？”前辈轻描淡写。

“没有，在哪刷的？”

“在城里说句‘野玫瑰’看看。”前辈一脸坏笑。

“太大胆了吧！你看这些人才这点HP，可不是当场就被战翻了？”我大惊失色。

“你看看队里还有谁？”

“除了那三个还有个剧情加入的白魔，反正没几步就要跑路的。”

“就是那白魔了，这里要刷东西还得靠他。”前辈顿时显出胸有成竹的样子来，“我们先存个盘，待会就好办了。”

“存盘？那是怎么回事。”

“你翻翻说明书，有个白魔法术很值得一用的。”听前辈这么一说我这才想起来正版卡带附赠本游戏说明，自从翻完原画设定之后就一直丢在边上，听前辈这么一说才想起来后面还有这个东西。于是顺手捡起，这时就发现了那个HP和MP互换的法术。

有这个法术的话自然也就可以理解为什么要存盘了，而有了这个的话自然也就可以很安逸的把那些跋扈的帝国兵轻松（其实还是累到半死，但不至于完全绝望了）轰杀了。运气好刷出火焰弓来就可以考虑强杀他们来刷钱。哦噎，不过就是这样进行一次投机，人生便顿时从灰色变成了玫瑰色的啊！有道是“富贵险中求”，原来这道理就如此近在身边。

“喏，你看，这回运气不错，搞定了。”前辈指着掉落的火焰弓文字图标露出炫耀的神情来。

“我试试看。”其实这根本不用试什么。

拿到火焰弓之后我就霎时发现游戏难度降低了许多。只不过万万再不能用它来射击我方了，这自然会将那可怜鬼当场放倒，于是我又只好去野外制造惨剧。当掌中的世界再次陷入勇者们带来的恐怖时，电话响了。接了之后才知道是学生会央我去干活，这便推托不得，只好放下机器。这时M前辈使了个眼色：“要么，我来帮你练？”

“哦？真的可以吗？”你们此后肯定听说过网游代练或者打钱工什么的，但代人刷掌机游戏技能这点若不是亲眼见到，那几乎就是闻所未闻。然而这等事情居然真的被我碰上了。我也没迟疑，顺手就把机器递了过去。

等到我从学生会打完杂再回来时，M前辈如约交回机器。当看到熟练度都已经练的高到骇人时，我不免大呼惊奇。然而惊奇之余也很迷惑，现在几个人停在一个雪山小镇里，而且那个白魔导士老头也不见了，换成了一个光头筋肉男叔叔。嗯，叔叔叫作“约瑟夫”，这下我就凑合着明白剧情进展到什么地方了，不过中间那可是怎么过来的呢……？还有就是我感觉AB键有些松动了，莫非是前辈搓AB键时用力过猛？后来过了一年半，WSC果然坏了，不过那是机器对比度旋钮的问题，至于AB键和方向键以及主机，倒是“石上生苔，小石生岩”一般的结实得令人妒嫉。为什么要说妒忌？因为这台机器要是结合GBA的案子来说的话，那就真是令人咬牙切齿了；我的GBA坏的比它早很多。

八 FF2的剧情据说是FF系列流程里第一个提到死人的，这点我自从看到刚才还笑呵呵的约瑟夫叔叔很快便在地下洞窟里被大石头压到半死接着说完遗言彻底死

掉后就坚信不疑了。此后的事情基本也就那样，半路加入的另一个龙骑士大叔后来也不幸扑街。一开始入伙的白魔老头更在后面耗尽魔力，灯尽油干咽了气。好在这里的脚本家并没有把所有半路加入的人都害死，真是谢天谢地。话说当大家被吞进鲸鱼肚里唯独不见了女海盗时，我还为她捏了把汗，后来却发现人家安然无事的在王城里呆着呢。

不过剧情的煽情不能掩盖走迷宫踩地雷的本质，在同M前辈合玩FF2的这段时间里，我便深感这游戏越玩到后面越压抑的紧，迷宫越来越长，逐渐的从几个小时能上升到一天时间去走；花招越来越恶毒，从故意安排好的岔路到故意会掉血的区域不一而足；波士的皮越来越厚，这点倒还好，反正总能砍过来；最后，迷宫的奖励也越来越不成比例。结束前那几个塔显然让人随时都有砸机器的冲动，更不用说本来已经战翻了皇帝，不曾想又冒出来一个邪神皇帝外加一个巨大到没道理的魔宫。我就在那个迷宫里耗费了大约一周，最后终于在准备好了消耗品外加人品爆发之后，跌跌撞撞的冲到尽头，喊哩喀喳的把邪神皇帝用物理系攻击彻底的葬送了。这次爆机后，M前辈觉得意犹未尽，我则彻底丧失耐心；听完了《Pray》这曲后我便决心一个时期内暂时不碰迷宫了。这时我突然想起来GBA的价钱已经略有下降，于是借着几份英语家教的薪酬，辛苦了两三个月攒了点小钱外加自己凑了点，就这样弄回一台GBA外加两盘卡带回了寝室。既然大家认为我应该换台GBA玩点“健康的”游戏，那我就响应人民的意愿吧。由于M前辈觉得这FF2玩的意犹未尽（那便是当然,走迷宫全是我来的），于是WSC就交给M前辈暂为保管。我开始一门心思对付起新买的这台机器。

不过我该从哪种游戏开始上手呢？R君极力推荐我玩Mario或Wario系列，不过我婉拒了。自从四岁时在FC上第一次见到那对兄弟，此后一直到小学时我都怕到要死。不为别的，就是那点跳跃的设定实在是可恨，你不清楚（如果你协调性像我一样不好的话）什么时候会掉到怪物身边或者掉进坑里当场完蛋。还有就是有时一看不准，甚至会在一个水管处把拇指磨到疼死却还跳不上去。唉唉，这正是往事不堪回首啊。

这时我就想起来在游戏店里买的这盘带子了,名字叫《Metroid》,也就是通常所说的“银河战士”，这东西按照坊间通常的介绍，那便是一部有强烈SF风的偏重解谜类的动作游戏。或者说，就是部AAVG，早些年提的最多的动作类解谜游戏是什么？那是生化危机，生化危机有需要跳来跳去解谜的部分么？没有！这游戏既然按分类来看兴许算是生化危机的朋友，那么这里想必会麻烦点，但必然不会有一不小心掉进窟窿然后就扑街的事情吧。从这点来看，我或许可以说“我最呷意这种哩（闽南语，我最喜欢这个）”。

九 抱着换个地方重新开始的念头，我开始玩《Metroid》。因为买了英文版卡带，所以开始的剧情拜语言便利所致能看得很清楚。想必很多人都知道那段介乎《傀儡主人》和《异形》之间的片头剧情；王牌赏金猎人也就因此得了失心风，好在是主角，所以虽然受了一番伤筋动骨却不用担心就此挂掉。她只不过换了一身衣服就是。而当主角可以投入战斗时，新的任务果然也就来了；救她活命的生物研究所发生了严重事故，爆炸之后已经连求救信号都完全断绝。现在只希望能从里面试着找几个活口。看到这种传统B级科幻片（B级电影，小成本恐怖片的统称）的设定，我就不免打心里对这玩意喜欢起来。

然后就是进入正题了，话说这可不是一个常见的2D横版动作类么？也许解谜部分在后面吧，我这样安慰自己。走进废弃的研究所内（确实也算废弃了，背景中很多横七竖八的白大褂形象），果然路上连一个窟窿也没有！这一点就比那种掉进洞就扑街的玩意好了何止百倍啊！不过这里固然是没有窟窿了，走路都得上蹿下跳，幸而只要跳到某处，那就总能抓住，接着按下方向键的上键就能爬上去。这时我就又被自己哄到满足了。

走了一段，就见到第一个波士了。上蹿下跳一番几发导弹将其轰爆之后得到了变成球状物体的能力，这时就突然发觉卡住了。前方没路了！哦哦哦，这可不是解谜的时候了吗？那就让我试试看吧！

方案一：从边上跳上去。跳上去之后却发现只能抓住墙上。

方案二：对着墙射击，看看有没有隐藏通路。结果却发现全都是浪费弹药。

方案三：走回去看看？没路了……

方案四：想不出了……

这果然是很够味的解谜，我便在那里抓耳挠

腮不已。突然想起R君也很擅长玩动作类的，不如让他帮我看看？于是我拿了机器去找他，结果就是两个人一起抓耳挠腮。

“这里真的不是kuso我们的吧。”R君叹气。

“任天堂自己做的东西不会这么坏心眼吧。”我也叹气，这时顺手按了一下方向键的上键，顿时就看到主角变成球状物进入了一条通路。

“咦？刚才你按了啥？”R君惊奇不已。

“我也没按啥啊……就按了个‘上’。”

“再来一次看看。”R君觉得这里或许有蹊跷。

“像刚才那样跳上去再按上？好。”尝试了几次，果然这里就得用这个方法才能通过。第一次解谜以胜利告终。

有了这次的经验，此后的流程真可以算一帆风顺，Boss们虽然看着巨大且拉风，但配合新能力总可以轻松轰杀至渣，一路上只需要担心跑路即可。在流程中闪回的那些剧情看起来也很有SF片的风骨了。我现在还对主电脑亚当的那句“Any objection，lady？”印象深刻。那时有时间就回去找Metroid的剧情相关细节，可惜一直都没有在正式的剧情年表中发现任何一个叫“亚当”的人。当我事后得知此人完全是为了本作而杜撰的时，你们可以想象我那时失望到了什么程度。

话说前面我提到过，这游戏的剧情有些《傀儡主人》和《异形》的风味，在中后期时我估计你们也都见识到了那个继承了主角能力的不定形生命体的强大之处。当剧情进展到这一步时，生物研究所的危机也就可以得以了解了；研究所的具有学习能力的不定形生命体当初全是附着在主角身上而带进来的，我们或许可以认为这就算是主角的一次救赎吧。但这救赎要靠我们累到半死来做到，这可是太过分了。

且说中后期随着剧情的明朗，宿敌的明朗，波士们也变得猛了些。他们战意之高令我现在想起依旧屁滚尿流。我始终记得一个叫“噩梦（Nightmare）”的猫脸波士，我与他进行了凄绝的百番大战，其中R君也助拳十回，最终将它打翻在地。但那场战斗之吐血我可是打死也不愿回想了。噩梦之后更可恨的是光明迟迟不到，后面的波士虽然不至于要打上百十场才能摸出规律，但也得凑合着战上几十次。

十

在战了Metroid将近一个月后，我终于在R君协力下把生物研究所行星彻底变成了星尘。当初玩这个游戏的目的只是想换个口味，但不曾想我居然运气好到一上来就是重口味话题。说来我当时光顾看类似Gamefaqs之流网站的回顾专栏中的剧情部分，至于游戏难度部分，那些网站都异口同声的说“比起SFC的超级银河战士之流，难度是适中的”。我光顾注意后半句了，却没想到这个难度适中到底是针对什么来说的。

且说被这等硬派产品对付了一个多月，我突然又怀念起走迷宫踩地雷的日子了。那种生活虽然残虐并且很没有技术含量，但比起上蹿下跳来说那真是要多安逸就有多安逸。看M前辈回到寝室就乐呵呵的战FF2，我真是满腹的妒嫉。但有道是“好马不吃回头草”，踩地雷的那类东西还是缓缓比较好，我这时就想起早先买的那些GBC和GB卡带，那里不是有很丰富的资源么！

先掏出一盘，《生化危机外传》？罢了，别提啥解谜了，一想这个头就疼。

再翻出一盘，《星海传说》？我好像在PS上玩过这个的二代，嗯，我还有两百小时的游戏记录哩。没想到在这里还能见到，那就是你了！

看到熟悉的E社与3A会社图标，我就听到了Midi化的《永远的星海》（作曲：樱庭统），这可真太让人能找回代入感了。进入游戏之后居然还有一段动画！这真的是GBC游戏吗？且慢，这些角色难道是二代里那些人么？

对于以上这些问题的答案是：这是个GBC游戏，角色也都是二代的那些人。进入剧情之后就可以随便选用了。回想二代里面那十几个主角要收谁就不能收谁，这里不用受这等鸟气了，那可真是太痛快了。然后在大地图上走，如果想要遇敌，自己走上去就是了，也不用为踩地雷而心烦意乱。

不过，痛快之余我也有些不爽，为什么这些怪物不会掉落钱呢？难道还得像星海2里用复制卖道具赚钱么？不过复制显然不会这么快就能凑出来，倒是我有个魔法师凑技能点时出了个技能“Enchantment”。

说到这个Enchantment，当时估计知道的人不多，但现在估计人人都清楚这该叫啥：这技能叫附魔。毫无疑问，这当然是拜山口山所赐这两个字才全国皆知了。话说在这里，用来给装备进行强化用一根魔杖外加各类尘（“妖精之尘”等），后来在山口山中看到这些，估计大家也会有些怀念吧。

文/LinkTON

怪物猎人Portable 2nd

诞生物语

当"MH"成为我们共同语的时候

制造出心仪的武器和防具，
用自己的力量将强大的怪物斩杀——
这个吸引无数玩家的游戏，
在半年之内突破了100万销量。
"MH"作为游戏者的共同语，
已经在众多玩家当中扎根——

一切的初始

2007年2月22日由CAPCOM发售的PSP游戏《怪物猎人Portable 2nd》的销售量在2周内突破了100万，这是自PSP主机诞生以来出现的第一个百万级软件。众所周知，一部主机能否获得众多人的认同，能否成为大众化的游戏平台，与它上面有没有百万级的作品有着密切关系。从某种意义上说，百万级软件是一部主机能否成为人气商品的分水岭。毫无疑问，《怪物猎人Portable 2nd》对于PSP的普及起了不可替代的作用。



↑最初的《怪物猎人》以PS2为平台，作为CAPCOM新的系列，销量一直稳步增长，最终突破百万。


↑负责《怪物猎人》制作的CPCOM成员有许多，其中不乏著名游戏制作人。他们之前在其他作品中已经初有建树。

这次，借助百万大作《怪物猎人Portable 2nd》的诞生，《怪物猎人》这个游戏系列也成为广大玩家们熟悉的一大游戏品牌。从20—30岁的核心玩家m到众多的学生玩家、乃至以前不常接触类似游戏的女性玩家们，都对"MH"（Monster Hunter的缩写）这个游戏有所认识。这也是这部作品能够销售100万份的原因之一。

《怪物猎人Portable 2nd》（以下简称《2nd》）是整个MH系列的第5部作品，我们的故事，从这个游戏系列的诞生开始，毕竟只写这一部游戏又未免失之

偏颇。这次故事的主人公，包括《怪物猎人》全系列监修，CAPCOM公司游戏导演藤冈要、《怪物猎人Portable 2nd》制作人迁本良三、《怪物猎人Portable》系列导演一濑泰范、历代MH系列游戏企划小岛慎太郎，也就是被人们称作“MH四天王”的四人。

《怪物猎人》与藤冈要

在讲述《2nd》的故事之前，我们有必要说一说初代《怪物猎人》的诞生。贯穿系列全部作品的“MH的灵魂”是由某一个人参与制作而产生的，这个人就是绰号“Mr. Monster Hunter”的藤冈要先生。

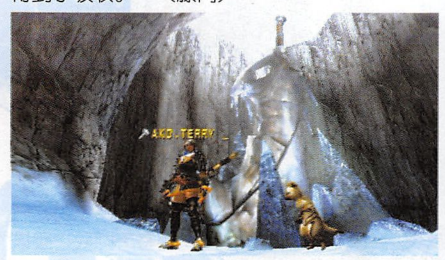
藤冈在CAPCOM的资历虽然不比冈本吉起、稻船敬二这些老前辈，但是他的工作经历也算得上老资格了。以前CAPCOM在CPS3基板上开发的《JoJo的奇妙冒险》等作品的动画制作工作，就是由他进行统筹开发的，他的具体工作是负责角色动作的设计。在2003年5月，CAPCOM召开新作《怪物猎人》创意研讨会议的时候，藤冈以角色设计的身份参与了会议。当时他就针对主要角色与怪物的设计工作提出了许多宝贵的意见，在他的倡议下，《怪物猎人》的创作才算是步入了正轨。所以说藤冈要不愧是赋予《怪物猎人》系列灵魂的人。

“当时有人对我说：‘制作这个游戏，是要动真格的吗？’”（藤冈）

制作一个新的游戏系列，想让它成为名作的话，当然得拿点“真格的”东西出来。当时的藤冈并没有想成为统揽全局的游戏导演，说到这个游戏的制作，他曾经苦笑着说：“那时候还真不想做啊。可是人家总是和我说‘一定要做’，虽然我不乐意。我只是喜欢制作游戏角色的动画，我和他们说，我只是个‘角色设计师’。”

但是在参加了几次策划会之后，藤冈的心境发生了变化。他认为，在制作游戏的时候，应该把角色的动态与游戏性结合起来，以一个动作设计者的观点来看待游戏的开发工作。“（游戏角色）能够做出什么样的动作，才能让玩家在游戏的时候看到更好的效果”，这个提议让参与游戏制作的人提起了注意。

“结果，我自己没有负责角色设计和动画制作，却以游戏导演的立场俯瞰着整个游戏的开发，发现了许多新的东西，最后这些宝贵经验得到了吸收。”（藤冈）



↑在不同的地点探索怪物，打倒它们之后获得好的素材，制作强力装备，是网络游戏的共同特点。

但是当时许多游戏的主要策划人都对游戏的设定工作不甚了解，像藤冈一样设计师出身的人一下子担当起游戏的设计，实在是特例中的特例（似乎现在，在日本也只能找出稻船敬二和野村哲也这两个类似的特例来）。在决定担任这个职位之后，藤冈依然笑着说：“说实话，究竟怎么做才好，连我自己都不太清楚。”

“不管怎么说，制作的各种细节工作还是取



←《怪物猎人》的一大特色就是集结了众多不同风貌的猎人，以3D的形态在虚拟世界中冒险，大家通力协作，打败厉害的怪物。战斗本身就很有成就感。



↑这个系列自从问世以来，就获得众多玩家的喜爱。在之后的几年里，系列的知名度上升的同时，有更多优秀人才加入制作者的行列。

决于游戏的企划人（Planner），作为一个导演（Director），应该做出什么判断和指示，我自己也不知道。可是Planner们还整天问我‘应该怎么办’（苦笑）。”

藤冈在这种尴尬境况中还能继续担当制作，是因为从事游戏设计的工作人员与他出身同一个部门，大家都很熟悉，工作起来也很协调。虽然大家一开始都不知道应该怎么做，但是都十分团结，他们利用自己熟悉游戏动画制作的优势互相帮助，逐渐形成了一种“藤冈体系”。大家都在“这样做好不好”的念头中摸着石头过河，这就是《怪物猎人》系列最初的策划工作。

对“动作”的执著

玩过《怪物猎人》系列的人都知道，这个游戏在某种意义上说，是一个对玩家有一定要求的作品。要好好玩这个游戏，前提是要与网络连接。当然了，在没有联网的情况下也是可以游戏的，但是初代的《怪物猎人》在单机模式下可以玩的东西很少，基本上只有教学模式。尽管当时家用游戏机的网络环境谈不上方便，想要玩网络游戏的话就必须购买对应的周边设备（早期的PS2主机的网络连接卡BB Unit是另购的），而且买了这些设备之后还不能立刻游戏，必须进行繁杂的网络设定，并且支付游戏费用。与打开机器就可以进入游戏的单机游戏相比，这样的游戏显然麻烦很多。在确立制作这个系列的时候，CAPCOM要将其制作成体现自社风格的游戏，因此“究竟怎么制作游戏的网络部分”这个问题在CAPCOM内部也引起了两种完全不同的论调。

尽管如此，藤冈等人还是坚持重点制作游戏的网络部分。除此之外，他们将游戏制作的精力大部分集中在“动作”的要素上。从游戏内容上说，《怪物猎人》导入了大量的道具素材和RPG式的角色育成要素，然而制作人员对于游戏的动作性更加重视。游戏中的巨大怪物动作活灵活现，充满真实感，使人在游戏时仿佛可以感受到它的体温一样。而玩家们控制的主人公以果敢的姿态奋起挑战，就像玩家自己的分身一样。这些东西说起来容易，但是要在即时演算下让多个玩家在同一个空间内同时作战，游戏的制作难度比想象中要高出很多。可以证明这一点的就是当时有许多游戏和《怪物猎



↑这个游戏与其他网络游戏的共同之处很多，但是在角色设计和动作要素方面更加突出。

人》一样标榜多人同时在线而且强调动作要素，但是这些游戏没有一个能够把动作性做得如此令人倾倒。直到现在，也没有哪个游戏能够像本系列一样将优秀的动作要素与网络功能如此成功地结合在一起。毕竟本作的制作概念是崭新的，没有可以参考的作品。所以他们在制作的时候所有的要素都需要自己去想。正是因为如此，藤冈觉得“应该改变制作的态度”。《怪物猎人》的制作在一定意义上说，已经对现存的动作游戏的制作的“不成文的规则”进行了挑战。



↑在进行了多次反复论证和商讨之后，《怪物猎人》终于有了自己独特的形态，出现在玩家们面前。

让玩家放手去玩！

首先，藤冈等人针对动作游戏中被公认为最基本的“情报”部分进行制作。所谓的“情报”，指的是玩家控制角色的体力、耐久度以及对方怪物的体力等数据，这些数据是以数字或者“血槽”的方式表现出来的。很多游戏都将主角的素质以及他们对敌人和游戏环境的影响细致地以数字的形式设定出来，但是《怪物猎人》的世界里除了主人公的体力和耐力之外，其他的情报都没怎么表示。这种完全放开的设计，在藤冈看来，是为了“尽量使情报简单明了一些”。

直到最后，游戏中也没有设计怪物的体力槽。玩家只能在快打倒怪物的时候，根据它的动作判断它的残余体力。甚至一开始的时候藤冈都不想设计主角的体力表示，只是和怪物一样以动作表现体力多少。但是考虑到游戏的平衡性，这样的设计使玩家觉得过于困难，结果适得其反，所以最后还是设定了玩家的体力槽。这种“不表示怪物体力”的英明决断，使《怪物猎人》这个游戏充满了别的游戏所不具备的紧张感。玩家不知道“怪物什么时候才能打倒”，直到最后的最后都沉浸在紧张的感觉里。如果有了怪物的体力表示，那么很多人就会产生“差不多再砍3刀就完了吧”之类的想法，《怪物猎人》失去了这样的特色，今天也许就不会成为百万级的作品了。

还有一点，与《怪物猎人》分不开的要素“物品转让”，制作人在设计的时候也下了很大的工夫。在网络游戏中，“转让”是一项很重要的基本要素，对游戏自由度的提高很有影响。即使是菜鸟玩家，如果从老手那里得到了好的武器与防具，在游戏初盘也可以轻松战胜敌人，游戏的难度就大为下降。许多网络游戏都可以刷出同样的装备，如果道具转让这种制度在网络游戏里过于泛滥的话，很多人不靠打怪物就可以得到好东西，那打任务的动力就会急剧减少。加上PS2这样普及的游戏机上各种金手指类的改造工具横行，甚至不用“刷”就可以得到很好的装备和素材。这些问题让《怪物猎人》的制作者们头痛不已。为了保证游戏的秩序不被非法地打乱，藤冈决定对游戏中道具转让的部分进行大刀阔斧的改造。玩家从怪物身上获得的珍贵道具、武器、防具等物品都不能转让，这成为《怪物猎人》的基本游戏规则。藤冈说：“虽然道具转让是网络游戏的基本要素，但是我们依旧主张自己想要的素材必须通过自己的手去获得。”

无论是谁，不管怎么打败怪物，自己挑战也好，与人合作也好，在打倒怪物之后都只有3次从怪物身上剥取道具的机会。每个人的机会都是一样的，取得珍贵道具的机会是随机的，加上道具转让的限制，这样就没有争夺道具或者不劳而获取得好装备的情况了。这种没有前例的设计使《怪物猎人》的难度上升的同时，也赋予这个游戏更多的魅力和公平性。





让玩家放手去玩！

以藤冈为中心的《怪物猎人》制作团队中有四名核心成员，我们刚才已经提过了。在《怪物猎人》初代制作的时候，除了藤冈以外的其他的人当时都在做什么呢?

《2nd》的制作人迁本良三,在那时候负责的是CAPCOM的赛车游戏《Auto Modellesta》，那部游戏以卡通渲染的视觉效果和对应网络功能的系统曾经引起人们的关注。作为早期对应网络的游戏，迁本在制作当时在对网络技术方面获得了相当多的经验，将服务器管理、通信系统等知识运用到后来游戏的制作中，这里面当然包括我们的《怪物猎人》系列。

和迁本一起负责这个赛车游戏制作的人还有一濑泰范。在制作完这个游戏之后，一濑面临两个选择：制作PS2版的网络游戏《生化危机：爆发》或者《怪物猎人》。CAOCOM打算让他和小林裕幸一起负责网络版《生化危机：爆发》的制作，但是当时藤冈的反复请求一濑参与《怪物猎人》的制作,却被他谢绝了，他后来负责了《生化危机：爆发》的策划工作，继续积累网络游戏的制作经验。直到制作《怪物猎人Portable》的时候，他才担任该系列的导演。

“四天王”的另外一人小岛慎太郎在《怪物猎人》的初期策划阶段参与了工作。他也曾经参加《Auto Modellesta》的制作，负责网络部分。在制作《怪物猎人》的时候，他主要负责怪物的制作。另外他还担当了游戏官网主页的企划，为游戏的宣传立下了功劳。

当初这4个人在不同的岗位上工作，直到制作《怪物猎人2》和《怪物猎人Portable》的时候才聚到了一起。从初代《怪物猎人》制作的时候，他们就有合作的意想，他们走到一起之后，共同创造了这个辉煌的系列游戏。

一定要相信自己

《怪物猎人》开发的历史，就是一个不断修正运行错误的历史。为了使动作游戏在网络环境下以更好的效果运行，制作人员以导演藤冈要为中心，每天反复对游戏试运行中存在的错误进行修正。他们的制作目标，就是“并非理所当然存在的东西”。在PC网络游戏中产生的一些不成文的规矩（比如说道具的自由交换），都在游戏制作的时候被怀疑、否定。在藤冈看来，制作《怪物猎人》的时候，需要的是适合这个游戏的真正必需的要素。对于现在已经扎根在玩家心目中的网络游戏的各种系统框架与规则，把其中适合与不适合的部分挑选出来进行改动，给玩家带来更多更难的游戏体验，这些就是他们的工作。藤冈做出的不能交换珍贵道具与装备的决定，使小岛慎太郎都惊叹不已。因此《怪物猎人》也成了网络游戏中不能随便交换道具的一个特例。



↑与巨大怪物作战时的同步率是制作人员最关心的。多人同时联机的目标也多是这样的家伙。

工作人员以这种设定作为基础，对妨碍自己制作目标的东西进行排除，这里面有许多地方改动得很无奈。比方说，在4人联合攻击大怪物的时候，大家的同步率是一致的；但是在打小怪物的时候却不一致。有时候会出现同一个画面的人在挥刀空砍的情况，或者当别人的怪物被打死的时候，你面前的怪物却还活着。其实这样的设计也是开发人员出于主机硬件机能的限制不得已做出来的。

“如果对每个小型怪物的同步率进行调节，那么在通信的时候必然会影响到飞龙这样的大怪物的攻击同步率，大怪物与玩家的动作都会造成延迟……这个时候我们就在想了，‘这个游戏究竟是哪个地方更加吸引人呢？’想来想去还是和大怪物作战时的场景更加激动人心。所以小型怪物的同步率最后还是让位给和主角同等地位的大怪物。所以我们把能够利用的资源都集中在大怪物与主角人物的动作上，小怪物就只好放弃了。对我们来说，也是一个令人断肠的悲痛的决定。”（小岛）



↑《怪物猎人》完全采用3D的建模，所以只能对应宽带网络，这种设定在当时的网游中是比较领先的。

《怪物猎人》是使用宽带网络连接的游戏。在初代发售的时候，日本的许多家庭都还对应拨号上网的电话线路，而当时的网络游戏（尤其是家用机网游）也有许多对应拨号上网的。但是这种上网方式根本无法接收大量的情报，也无法让玩家在游戏中保持正常的速度。所以《怪物猎人》最后抛弃了拨号上网的连接方式。现在看来，这样做是十分明智并且有远见的决定。

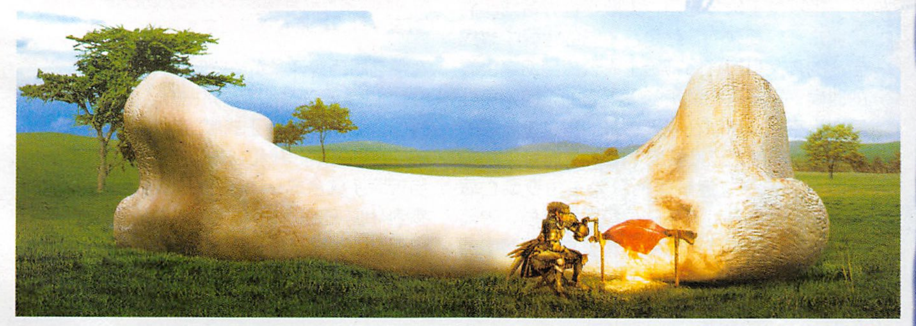
在《怪物猎人》的制作现场，工作人员面临着诸多困难的选择，为了制作这个没有前例的游戏，必须像这样保持谨慎的态度。负责决策的藤冈不知道为此付出了多少辛劳。每当大家产生分歧的时候，藤冈总是平心静气地与大家展开讨论，分析游戏中出现的不好的部分，这些地方为什么会做不好，为什么会导致制作无法继续，大家经常这样彻夜畅谈。

“与以前出现的那些网络游戏相比，我们更想使玩家在游戏的时候进入一个愉快舒适的空间，更想制作出这样的一个系统，决不拖泥带水。”（藤冈）

藤冈想让游戏表现出更具有动感的效果。其他的网络游戏总是希望玩家投入更长的时间，甚至要使人沉迷其中。但是《怪物猎人》并不以此为制作目标。在藤冈看来，《怪物猎人》应该成为一个让玩家们“即使每次只玩一个小时也无所谓，但是会经常回来玩”的游戏。

与“死亡惩罚（Death Penalty）”相比，《怪物猎人》的制作者更希望这是一个玩起来更轻松的游戏。无论动作游戏还是RPG里面的主人公一旦死掉的话一定会受到什么惩罚，比如说损失生命数、金钱减半、道具被没收或者Save点之后的游戏进程全部作废等等。藤冈认为：“制作者本来因为这是理所当然的东西，所以它才存在。”《怪物猎人》的世界却并没有导入这个设定。“这样的话，在游戏里一旦遇到对自己不利的情况，玩家就会立刻切断游戏的电源，或者按下RESET键。这样做当然是为了逃避死亡惩罚，以一个更好的状态继续冒险，但是久而久之玩家就会产生‘还是切断电源吧’的想法，频繁地切断主机的电源，对于网络游戏来说，会产生很不好的影响。因此我们没有使用这样的惩罚模式。”（藤冈）

藤冈在制作的时候，脑子中总是在来回考虑“究竟怎么做才好”，在反复犹豫之后才能做出判断和决定。因为游戏是新作，自己做的什么更改不能立刻从玩家那里得到回馈，这使他烦恼不已。但是现在再和他谈起游戏里应该采用什么要素的时候，他的脸上已经看不出丝毫的逡巡之色了。他说：“在最后的最后，只能相信自己。相信自己的判断，只能如此。”



勇者斗恶龙王国

DRAGON QUEST KINGDOM Vol.06

和FF专栏一样，《勇者斗恶龙王国》是针对Square-Enix旗下另外一部名作进行研究与讨论的专栏，希望大家能够在这里有所收获。

文责/三问书屋



DQ6的开发者不再是Chun Soft，而是Enix的新搭档Heartbeat。这大概是因为Chun Soft在开发完DQ5之后，又以特鲁尼克为主角开发SFC版《特鲁尼克大冒险》的原因，Enix才让善于营造高素质游戏画面的Heartbeat给自己开发DQ6。借助32M的大容量（DQ5只有12M），6代的世界与5代相比更广阔，开头画面就精美无比，吸引了众多玩家的目光，虽然游戏的前半段比较沉闷，但是后面的剧情紧凑生动，让人有喘不过气的感觉。另外游戏的系统也结合了以前几代DQ里的长处，在这里你可以看到许多熟悉的要素。这样的游戏没有理由不吸引玩家，尤其是向来喜欢DQ的FANS们。

在一片奇妙的大地上书写自己的故事！

这是一个由“表”、“里”两个世界组成的一片天地。主人公本来是和其他同伴一起讨伐魔王姆多的勇士之一，但是当他们杀到姆多宫殿的时候，魔王用时空分裂的魔法将他们传送到了一个以前人们不知道的世界。在这个世界里，主人公是一个在村子里过着无忧无虑生活的懵懂少年。有一天村长让他去镇上买祭祀用的“精灵之冠”，当他踏上旅程之后，才知道这是一次寻找自我的旅程……

DQ6的世界分为“现实世界”和“异世界”两部分，之间有隧道相通。在游戏的开头，主角一行被魔王姆多封印，失散在世界各地。而玩家一开始要做的，就是在不同的世界中寻找自己的真实身份。一开始主人公掉到幻之世界的时候，是无法和那里的人沟通的，因为身处异次元空间，所以在别人看来他只是个奇怪的看不见的家伙，充其量是个幽灵（而且从那个高度摔下去……连玩家都以为主角变成亡魂了）。但是他在与其他的角色聚集之后，才知道原来自己与同伴挑战魔王姆多并不是梦中的幻象。打倒魔王之后才是真正征途的开始，在那之后还有许多事情要做呢……



↑6的画面可以说创造了2D版DQ系列的最高峰，时至今日，还是有不少玩家喜欢这个游戏。

和《勇者斗恶龙V》一样，6代没有在海外发行，所以现在正式版的DQ6只有日版SFC的。6代吸取了3代和4代的特征，将多伙伴剧情与转职系统合成一体。在这部游戏里，你可以看到4代中的马车，5代中的怪物同伴，和3代中出现过的达玛神殿。6代的世界观比较特殊，由于游戏里的世界分为现实世界和幻之世界两部

分，所以玩家们到了后期必须在两个世界之间来回穿梭才行。主人公在冒险初期的能力和装备都很弱，好在到集市卖掉村子的手工艺品的钱就可以给自己换身好行头，然后就是磨级+磨钱了。虽然剧本人人看起来难免有些头大，但是游戏中依然存在着种种搞笑的成分。主人公通过不停的探索，将失散在世界各地的同伴找回，并且结识新的朋友，然后向魔王发起挑战。

游戏中盘之后出现的达玛神殿源自3代，各位主角在神殿中可以实现转职。除此之外，角色的成长和他们的性格有了联系。“性格系统”使角色在升级的时候出现差异，即使是同一个角色，在战斗中形成不同性格之后，升级时各项指数的上升也不一样。因此要想培养出心目中的角色，就必须掌握好战斗的节奏。

这一次除了怪物同伴之外，人类角色也可以拥有特技了。本作特技的种类比上一代丰富了许多。特技和魔法都拥有一定的属性，掌握了了它们相克的规律后，在战斗中灵活使用可以得到事半功倍的效果。此外本作的敌人在发动攻击时都会做出相应的动作，这也让玩家们感到很新鲜，这样的传统一直保持到后面的历代DQ中，即使是2D的作品也要做到动感十足。

本作的职业系统比3代更完善，一共有18种，包括各种隐藏的超强职业。这一次连主人公自己也可以在神殿转职，大家可以把自己喜欢的角色培养成各种各样的战斗者，游戏的不可预定性增加，耐玩度也大为提升。“容姿度”是在这一代中特有的状态指数。根据角色所装备的武器和防具以及各种奇装异服的搭配而确定的指数。人们可以在“扮装选美大赛”中互相比试，看谁的容姿度高。另外6代的交通工具是系列中最多的，共有7种。包括可以在天上飞的龙和飞床，还有在海底潜水的船只等等。

到了这一代，各种附加内容和隐藏游戏已经成为很普遍的事了。像“选美大赛”这样的事情成为玩家谈论的话题。此外还有徽章、隐藏迷宫和怪物的收集，如果把花在这些地方的时间算起来的话，要把DQ6彻底研究透彻，需要150小时以上的时间。这个游戏不但吸引了东方玩家，欧美的RPG爱好者也对它心仪不已。可惜Enix并没有制作海外版的计划，于是网络翻译小组推出的“英化”版ROM应运而生，就像国内汉化小组制作的游戏一样。

总的来说，虽然DQ6不易上手，但是一旦玩进去的话就会觉得乐趣无穷。作为SFC上正统原创的最后一作，DQ6给Enix挣足了面子。



作为SFC后期的 RPG，DQ6在1995年底推出之后，获得了多方面的一致好评。到1996年，以SS和PS为代表的光盘媒体的新主机已经是日本游戏市场的主要机种，但是SFC依旧依靠着相当多的超级大作保持着自己的生命力。DQ6无疑是这些作品里最突出的一部。在1997年，日本CESA评选96年最佳游戏的时候，DQ6一举夺得多项大奖，这和以前每次评奖的时候一样，只要DQ出场，这些奖应该花落谁家便没有了悬念。后来DQ6的漫画《幻之大地》还引起了不小的轰动，这是继DQ3之后又一部改编成漫画并且获得成功的作品。而本作中的人气角色特瑞还成为后来大红大紫的《DQ怪兽篇》的主人公。在2007年，Square Enix计划将DQ4、5、6三部作品全部复刻在DS主机上，众多爱好DQ的fans们终于等到了心仪之作复刻的喜讯。在那一刻，不知道要有多少人泪流满面……



FF双周刊

请原谅我把这一期做成个人感想的栏目，因为这是等了整整10年的感动，有条件的话以后会连载剧情小说。

一周目完结，下意识地看了下通关后的累计时间——14：32：58。因为迫切想知道主线剧情的缘故，300个任务仅做了第1个必须要完成的，剩下的299个全部无视；然而我不得不要说的是，流程方面实在显得太短了……

回想起第一次玩FFⅦ的时候，乘摩托脱出魔晃都市米德加就花了10个小时以上，当时还在想第一张盘差不多快结束了吧，玩到后面才晓得这只不过是刚刚开头而已，结果到最后总共花了好像30多个小时完成第一张盘。不过这么长时间却完全没有拖沓冗长的感觉，剧情衔接得非常自然，途中两次去金碟游乐场更是令游戏节奏松弛有度，浑然没有察觉到自己已经全身心地代入进作品当中……

这次的CCFFⅦ，似乎尚未完全代入却悄然落下帷幕……

片头动画无论是在场景上还是音乐部分，都是在向10年前的作品表达敬意，临场气氛营造得很不错。经过混音调整后的曲子基本上还保留着







最初的节奏，可原创的背景音乐明显逊色太多远远达不到之前的高度——要知道FFⅦ里最值得称赞的地方，就是场景与音乐间搭配得天衣无缝犹如天籁之音，也许单独看设定原画或者听原声音乐集不会留下什么很特别的印象，但两者一旦结合在一起放入游戏当中便显得格外同步，露琪当时也是因为被音乐完全吸引住而欲罢不能。

系统方面，几乎就可以认定是一款运气成分占相当大比重的游戏，但实际上的感觉并没有FFⅫ来得那么厉害。通过老虎机上面的人物肖像和数字组合发动极限技，似乎不能够自己控制而是全盘由电脑自动完成，而且在施展必杀技前还会穿插进一些回想画面，有的似乎是安排在后面情节里才出现的。不过难度方面把握得相当到位，虽然没怎么按出来过极限技，可到最终战之前为止还没有game over的经历，只要稍微小心一点都不会有很大的麻烦。

本以为游戏里会介绍扎克斯幼年时期的相关情节，比如说是基于何种理由而决定去神罗参军的，可就连他的家乡贡加加村都很少有提及，更不用说双亲之类的讯息了。一级战士安杰尔不仅是指导扎克斯的前辈，似乎还担当起了犹如父亲一般的师徒关系。他对扎克斯说的最多的一句话就是：“要有梦想，英雄会为了这个梦想去实现它，这就是战士引以为自豪的地方。”（可能跟原文有些出入）扎克斯也确实如师傅所言，自始至终地贯彻着这个信念，

直到把破坏剑托付给克劳德……

在FF Ⅶ里我们知道萨菲罗斯是神罗最强的战士，更是在对五台的战役中被赋予“英雄”的称号，然而在当时，还有另外两个人几乎能够与他齐名——同样身为一级战士杰奈希斯和安杰尔。但不幸的是，视同僚宝条为竞争对手的霍兰德博士，在他们两人的身体内先后植入了杰诺娃细胞；而安杰尔更是在母亲怀有身孕的期间，由父亲霍兰德博士亲手进行的人体试验，称之为杰奈希斯计划（跟宝条的杰诺娃计划谁先谁后？）。成长为一级战士的杰奈希斯和安杰尔都表现出了非同常人的资质，不过就好像试验最初的目的一样，杰奈希斯一直将萨菲罗斯视为竞争对手，并在一次模拟训练的切磋中被其误伤。危机核心的伏笔，就在这个时候被埋了下来……

在那次切磋之后，杰奈希斯偶然发觉了身体里一些不同寻常的变化，自己的背后竟然展现出一支黑色的羽翼。通过调查，他了解到这一系列异变都是由霍兰德博士的人体试验所引起，同时也获悉了自己是失败品的事实——身体内的杰诺娃细胞将会逐渐劣化，直至宿主的死亡。他告诉安杰尔一级战士身体强壮的真相，于是两个人一同离开了军队，而神罗却对外宣称他们在五台的战役当中殉职……

战争结束后，为补充少数精锐的阵容而将扎克斯晋升为一级战士；与此同时，杰奈希斯正式拉开了对神罗的复仇，在世界各地都出现了大量的杰奈希斯复制体，尽管这并不是安杰尔的本意。另一方面，扎克斯在贫民街的教堂里认识了艾莉丝并开始交往，虽然每次约会到最后气氛最好的时候都会被神罗本部的来电打断。约会这两章的情节玩起来非常阳光，足以媲美当时CG。动画的即时演算做得很用心，尤其是细节动作上的肢体语言，将两个人的性格特征充分表现了出来。对于很多玩过FF Ⅶ的人来说，光是这些就已经值回票价了吧……



露琪比较不满的是对于5年前尼布尔海姆事件的处理。抛去不应该出现在那里的杰奈希斯不说，几乎就等于把本篇完全照搬过来而未做任何程度的增添，反倒还把原来的村民删减（我想看正面的克劳德母亲什么模样 -v-），只有画面的进化效果十足明显；而在废弃魔晃炉内扎克斯被萨菲罗斯挑飞出去后，克劳德拾起破坏剑刺伤萨菲罗斯，以及抱起蒂法的部分缺少必要的语言铺垫，给人一种很突兀的感觉。不过最后萨菲罗斯还是和游戏里一样被克劳德奋力扔下魔晃炉，并没有根据特典动画《最后指令》里面的剧情作出修正，是想忠实于原作还是意图偷懒省事就不得而知了……

4年后，苏醒过来的扎克斯带着克劳德一路逃亡；而在他人间蒸发的4年期间，艾莉丝一共写了89封信给他。看完信后扎克斯决定履行之前答应过艾莉丝会回去的承诺，换乘顺路的便车来到米德加附近，然而埋伏在这里的却是倾巢出动的神罗军队。游戏的角色设定野村哲也之前在接受《Fami通》杂志的访谈时说过，D.M.W.系统只有在游戏最后才能体会到其中蕴藏的真正涵义，的确，操作着越来越无力的扎克斯，认识的人的身影在脑海里一个接一个地变白，回想的画面也越来越记不清晰，D.M.W.系统此刻得到了彻底的升华……

一周目下来，感觉剧情并没有想像中与本篇关联得那么大，露琪推测本作实质上是和BCFF Ⅶ互相补完的衍生作品。目前二周目任务中，希望支线情节能有一些让我惊喜的发现……



追寻系列制作灵魂人物的脚步
披露逆转裁判新作诞生过程

逆転裁判4

逆转三人组近距离特别访谈

在NDS上发售的CAPCOM法庭冒险系列最新作《逆转裁判4》继承了这个系列的特色。本系列的前三部作品（包括DS版的《复苏的逆转》）都是以律师成步堂和助手（？）真宵为主角的推理冒险游戏，而本作的角色则焕然一新，时代设定在3代结束7年之后的舞台上。关于本作的许多制作秘密，我们针对游戏的制作人松川美苗、脚本担当巧舟以及角色设定涂和也三位核心人物进行了采访。



↑这三位就是《逆转裁判4》的制作核心人物，松川美苗（左）、涂和也（中）与巧舟（右）。

新的人物活跃在7年后的世界！

——这次的制作是从什么时候开始的呢？

松川美苗（以下、松川）：从时间上说，在2005年9月15日《复苏的逆转》发售的时候，我们就在同时计划下一部作品的制作了。当时的时间很紧迫，在一个月之后，10月份的任天堂作品发表会上，我们就向外界透露了新作的制作信息。

——在那个时候就已经开始构思了吗？

巧舟（以下、巧）：说到构思嘛……在刚发表的时候什么都还没有成型，基本上是一片空白，这样的状况持续了好几个月（笑）。真正的构思是在很久以后了。

松川：实质上，巧舟先生真正加入我们的制作队伍，是在2005年10月下旬的时候了。当时他在负责《逆转裁判》官方宣传博客的创作。另外还在构思海外版《逆转裁判》的剧本创作。

——故事的舞台是以《逆转裁判3》7年之后的世界展开的。为什么设计在7年之后呢？

巧：这还是有一定缘故的（笑）。

松川： 在构思4代的时候，整个制作小组在考虑在新的平台上制作一个全新的《逆转》系列。这就是我们最初的创作概念和目标。《复苏的逆转》中一部分的剧情是DS上的新作，但是已经没有什么遗留的问题了。所以新作的创作对于我们来说是一个很大的挑战。要更好地利用触摸屏的功能，我们在讨论利用DS硬件机能的时候考虑到这个问题。另外游戏的故事对于新的玩家和熟

悉这个系列的老玩家来说都应该更新鲜一些，所以我们就有了让新主人公在7年之后登场的提案。

——前作中的角色也登场了啊。

松川：亚内和裁判长当然是要出来的（笑）。

——主人公王泥喜法介在你们看来是个什么样的人物呢？

巧：4代是一个全新的作品，所以主人公变成了一个充满活力的热血男儿。这次的角色设计是按照设计师个人的喜好进行的。

——最初公开的几张设计图和现在相差很大。

巧：最初我想让裁判长来做宣传海报的封面人物。裁判长作为故事的主线人物把许多故事串联在一起。但是现在看来这样的设计还是不行的。

——法庭的背景也完全更新了。为什么会这样设计呢？

巧：经过7年之后，故事的主人公都是新人物了，为了不留下“过去的印象”，才把法庭设计成完全不一样的背景。设计工作意外地困难啊。

松川：是的。真正设计好是在游戏制作接近完成的时候了。王泥喜君在这里展开法庭战斗，看起来很有感觉。

——美贯在游戏中是一个什么样的地位呢？

巧：其实她就是取代真宵的角色。

松川：巧舟先生最喜欢的就是魔术师了。这次设计出这样的角色真得是如愿以偿啊。

巧：是这样的。

——前作中的搭档是灵媒师，这回却变成了魔术师。为什么是魔术师呢？

巧：这全是跟着感觉来的啊（笑）。1到3代都是灵媒师，从最初开始都是为了构造一个完整的故事，才必须设计成灵媒师的。但是，这次作为代替，王泥喜君的助手美贯如果设计成“会弹钢琴的小姑娘”一类角色的话，不是显得有点弱了吗。

——还真是这样（笑）。

松川：我们当时设计了许多不同的方案。

巧：是啊！像“大商人的女儿”一类的设定，是一个在听到证人发言之后能够将他们的话换算成金钱数额的角色。比方说：“王泥喜君，刚才的证言价值350日元！”（笑）。

——“太不值钱，所以还是无视了吧”，是这样吗（笑）。

松川：其次设计师推荐的角色是忍者。但是巧舟认为“又是个从乡下来的,这样不好”结果就否定了。

巧：忍者这样的角色也太泛滥了。

松川：所以我们最终设计成了魔术师的样子。

御剑和真宵为什么没有出现？

——这次御剑和真宵并没有在游戏中登场，他们在前作中人气很高，为什么不让他们出来呢？

巧：因为我们想制作一个全新的故事。成步堂必须登场是公司的要求，但是在某个地方，还是提到了真宵的消息。

——啊！是哪里呢？

涂和也（以下、涂）：在第2话的医院里调查病房中的DVD看一看。

——知道了!即使旧角色不能登场，但是在台词中出现了“现在他们也在做着同样的事情吧”,有这样的设定，喜欢这些角色的人还是可以接受的。

巧：在7年后《逆转裁判4》的世界里，御剑和真宵究竟在做什么，角色的形象会变成什么样子，我们并没有具体设计。

松川：巧舟在设计剧本中的MASON系统的时候，完全没有考虑到这一点。

巧：我可不是故意决定这样的。对于王泥喜君来说，他的故事在这个游戏里还没有讲完。如果现在就追加了这些内容，那么玩家的想象幅度就会缩小的。

涂：但是单就角色设定来说，我还是想设计这些角色的。为了让故事的背景更加广阔。

——对于成步堂君来说，在1代里，他和御剑、矢张在小学里就是好朋友，游戏里也是对他们的关系如此描述的，角色的设定十分细致。4代却没有对王泥喜君的出身和往事做太多介绍，真是很可惜啊。

巧：也许是这样的。但是这也与我个人的资质有关,在设计角色的时候,最开始总是比较不拿手。1代是成步堂君成长的故事，所以关于小学时代的往事是有必要作出详细设定的。他和御剑的关系也与故事有着紧密的联系。而4代的情况和以前不太一样，究竟应该怎么设计，这对我们来说也是很头痛的一点。

松川：以前，有人问我们这些新角色的出生日期

等资料，我们的回答是“没有那样的设定”……

巧：以前我们也没想过这些角色的细节如何设计，但是又和一些fans的意见有所出入，直到现在，还是有很多地方是不可思议的。

最难设计的是检察官的性格

——和御剑、狩魔这些检察官不一样，牙琉检察官是不是显得太温柔一点了？《逆转裁判》系列里的检察官总是利用证据和证言使被告人处于不利的境地，处于全面进攻的状态。而主角则是利用他们的矛盾将其一举击败，产生“打倒对手”的感觉。这也是游戏最吸引人的地方。但是这次为什么检察官变得弱了？

巧：是吗？这我们还得好好说明一下。因为这是4代，我们在制作的时候不能与过去有重叠的地方。毕竟1代的御剑是最完美的对手，2代的狩魔冥、3代的戈多都是我们寻找“变化”而设计的角色。到了4代，我们再设计检察官形象的时候，就觉得异常的困难。

——确实很难啊。

巧：又不能每次都弄个“天才检察官”出来。这次我们设计的检察官最初是一副“大哥哥”的形象，之后又参考了小组其他成员的意见。

——通过全篇剧情仔细看看的话，牙琉并不像是王泥喜的对手，而是一个“伙伴”的样子。

涂：这次设计不出戈多那样的角色来。总的来说，还是以御剑的基准进行设计的，之后又给他附加了摇滚歌星的风格，而且还有一点吵吵闹闹的样子。牙琉这个角色的平衡性很难掌握。

——就像特摄片里的反面人物一样，这次会出现一个“某某外星人”、“某某假面”一样的“某某检察官”吗？

巧：尽管我们想每一话都出现一个不同的检察官，但是在系列里1代主要还是御剑，2代是狩魔冥，4代的新故事中出现的检察官……最后还是像御剑那样。

涂：实际上，社内的工作人员也觉得“牙琉看上去像个好人”。大概是以前检察官的形象在大家心目中先入为主的原因吧，如果跳出这个思维定势的话，也许会有耳目一新的感觉。

巧：但是，每次都是一个对手检察官被逆转的话，这样的设计也会变成俗套的。这样的游戏一定会好玩吗？游戏中解谜的部分与法庭部分紧密结合，最后还是一个充满热情的故事。制作者希望在做游戏的时候有所改变，也许会有一部分玩家会觉得游戏与以前不一样吧。

——为什么这一次设定辩护律师与检察官是兄弟呢？

松川：这个在很早的时候就已经决定了。以前的游戏主角里有姐妹，但是还没有兄弟（注：指的是游戏里的主要人物。实际上在《逆转裁判2》中有马戏团兄弟，《复苏的逆转》里实际上有罪门兄弟的设定）。大家都觉得在主角中有兄弟的话会好一些。

涂：结果最后就出现了这样的设计。对于王泥喜来说，自己的老师与法庭上的对手是兄弟关系，在开庭的时候会显得更加紧张，玩家们也会觉得更加有劲头玩下去。关于这两个人的设定原画有很多，差不多有大半年的时间都在不停地修改(笑)。

——这次角色的动作比以前也更丰富了。

涂：这是有原因的。以前所有的版本（包括DS移植版）都是以GBA版为基础制作的，如果在这个基础上再制作新的动作，和以前的版本可能会出现不协调的情况，所以我们没有把人物制作得更生动一些。王泥喜的动作就比较少，但是到了最后制作牙琉检察官的时候，我们努力将动作块制作得更多一些。还有舞台上弹钢琴那段，我们是根据真人实拍的录像进行动作捕捉制作的。

新的要素“みぬく”与MASON系统

——最后的MASON SYSTEM是穿越过去与未来解谜的新设计。看起来很有意思嘛，这个是根据什么设计出来的呢？

巧：公司要求我们制作游戏的时候引进“裁判员”制度。但是，《逆转裁判》的法庭系统是没有变化的。我们必须增加更多的道具，超越过去与现在的距离，寻找更多证据。因此就出现了这个系统。如果没有公司的要求，我们是想不出这个主意的。

——但是这个系统的导入使《逆转裁判》的游戏气氛都发生了变化，真得很让人吃惊。

涂：我们也有点担心呢。但是在这样的变化下，让大家体验到与以前不同的《逆转裁判》，所以总体感觉来说还是不错的。

巧：我们要求工作人员制作类似“电脑空间”的画面，现在看来比我们想象的还要出色。在看到这个系统的瞬间，我们就很惊讶。

涂：成步堂的帽子上的那个徽章，在刚设计角色

的时候是不存在的。到了第4话剧本创作的时候，巧舟天人要我制作一个能够伪装摄像头的东西，于是就采用了小茜的徽章。

巧：在我个人看来，MASON系统是这一作里最奇妙的东西。不过在游戏发售之前我们在宣传时并没有提到。

松川：最初可以去的地方太多了，后来我们又进行了很多调整。

巧：这个部分和法庭部分没有直接联系，为了创造出游戏里的神秘气氛，我们可以提出各种各样的设想。最初公司向我们提出的制作要求，在我们的创造下，最后就出现了这么一个新的系统。

——顺便问一下，这个系统的名字是怎么来的呢？

巧：没有什么深刻意义，就是以辩护律师的元祖级人物Perry Mason为原型创作的。（注：这个人物是美国作家Erle Stanley Gardner虚构的律师，曾经出现在80多部小说和短篇故事里，这些小说还被改编成电视剧，在美国、日本都很出名。）

——“みぬく”的设计工作很辛苦吗？

巧：试验了很多次都出现了错误，尤其是画面上的表现。因为扩大之后的画面很不好把握。

涂：作为原画设定，我们在制作的时候也感到很不安。要设计出人物在说话的时候做出一些小动作，但是应该如何设计呢？我们很担心到时候大家发现不了这些动作，一直到最后都在担心能不能做好……

巧：所谓的“みぬく”，只要经过稍稍调整就变得比较完美了。最后只听说叶见垣（牙刷记者）的动作比较难发现。

——的确很难发现。这家伙的小动作完全没有暗示啊。

松川：动作前后的暗示，台词分段长短，使得游戏难度调整的时候做得很辛苦。按照最初的台词分段，游戏会更难的。

巧：我们不希望玩家们卡在这样的地方。但是如果做得太简单了，那玩起来就没有那么多紧张的感觉了。

——这些小细节做得还是很有意思的。尤其是音乐混音器的部分。

巧：最初我们是想在科学搜查里加入声纹鉴定的，通过分析电话的录音，但是考虑到许多角色都没有配音，所以也没办法录制他们的声纹（笑）。最后想来想去，还是决定分析吉他的音乐。我们在混音器方面发现了灵感，设想很快就出来了。单凭声音的不同来发现矛盾是不是有点太难了呢？有人如此指摘。于是我们还是尽量把调查做得容易一些。

续篇的制作已经在预定中？

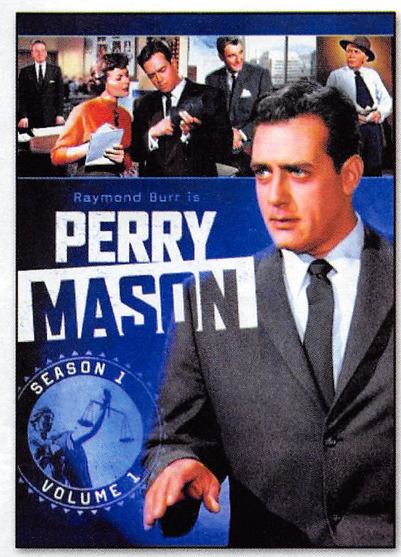
——《逆转裁判》有很多FANS，大家都对这个系列期待很高。今后的制作会是什么样子呢？

巧：我进入CAPCOM已经13年了，但是在《逆转裁判》的制作中我学到了很多东西。而且自己的作品能够实现系列化也很是头一回，我从来没有想过这个游戏会有如此大的影响。作为一个社会人，我只能就现在的经历作出感想，将来的东西还没有想象出来呢。虽然每次都这么说，但是我每次都想做出更好的东西来。

松川：这次是继《复苏的逆转》之后制作的第2个游戏。4代的推出正是在《复苏的逆转》发售时，应玩家们“还想玩到新游戏”的要求，向公司高层请示之后决定的。在《复苏》之后过了这么长时间，总应该有些成果了吧，我是这么想的。

——从4的结尾来看，王泥喜的成长故事刚刚开始。感觉就像一部故事刚刚结束了序章一样。这个角色还很年轻，还有许多事情不为人知，所以大家还是很期待续篇的。

松川：谢谢大家的关心。我们会在今后努力，敬请大家期待。

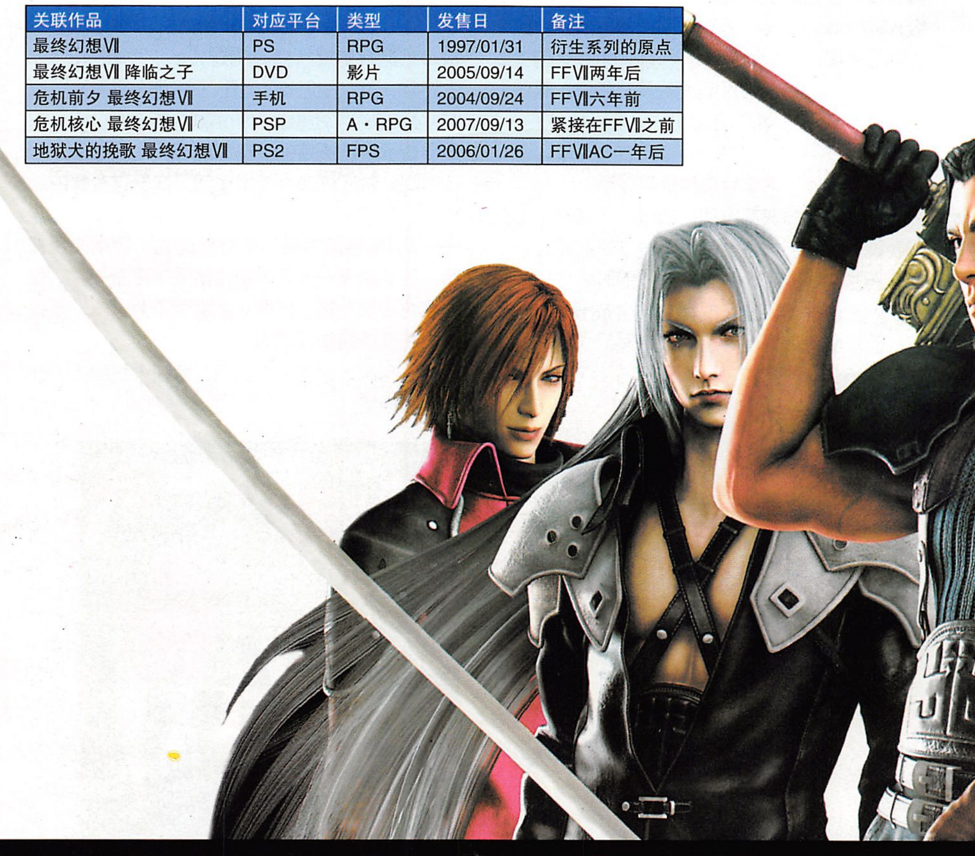


←Perry Mason是60年代美国小说和电视剧中著名的律师，他的形象也深入人心，本作的MASON系统是以他的名字命名的。

CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

1997年1月底在PS平台发售的《最终幻想VII（FFVII）》，创下了全世界1100万套的销售记录。作为以《FFVII》的故事为主轴，在各种平台展开的FFVII衍生系列第4弹，本作以动作RPG的形式在PSP平台登场。游戏以在《FFVII》中就暗示其存在的影之主人公扎克斯为中心展开，除了在FFVII衍生系列中登场的各种各样的角色之外，具有重要作用的新角色也会出现。他们的故事以超出想像的情节交织在一起，FFVII衍生系列中最古老的过去、至今没有被提及的《FFVII》残留之谜也会在本作里解明。

关联作品	对应平台	类型	发售日	备注
最终幻想Ⅶ	PS	RPG	1997/01/31	衍生系列的原点
最终幻想Ⅶ 降临之子	DVD	影片	2005/09/14	FFⅦ两年后
危机前夕 最终幻想Ⅶ	手机	RPG	2004/09/24	FFⅦ六年前
危机核心 最终幻想Ⅶ	PSP	A・RPG	2007/09/13	紧接在FFⅦ之前
地狱犬的挽歌 最终幻想Ⅶ	PS2	FPS	2006/01/26	FFⅦAC一年后



十年的良久期盼



化为今朝的感动

角色介绍

扎克斯·菲尔（Zack Fair）

故事的男主角，艾莉丝的初恋情人。

扎克斯原本是神罗军队的2级战士，性格乐天开朗，是想到什么就会去做什么的行动派。在游戏中盘晋升为1级战士后，结识了FF Ⅶ的主人公克劳德。但在5年前尼布尔海姆事件后，和克劳德一起被想掩人耳目的神罗公司抓起来作为宝条的实验品；最后为了救神志不清的克劳德带着他成功出逃，却被神罗的追兵枪杀，死在魔晃都市米德加附近的荒野上。



艾莉丝·盖恩斯巴勒（Aerith Gainsborough）

故事的女主角，贫民街的卖花少女，星球上唯一仅存的古代种（赛特拉）末裔。虽然背负沉重的宿命，身份特殊从小就被神罗公司严密监视，却始终保持着活泼开朗的性格，这与她文静的外表不太相符。

扎克斯是艾莉丝的初恋男友，在米德加盛开着珍奇花朵的教堂中两人命运般地邂逅了。由于杰诺娃细胞的作用，使得FF Ⅶ里克劳德的举止行为像极了扎克斯，艾莉丝能从他身上找到些许扎克斯的影子，这也是她后来主动接近克劳德的原因之一。



克劳德·斯特莱夫（Cloud Strife）

FF Ⅶ的男主角，蒂法的青梅竹马。

7年前，为了得到心仪女孩的重视，为了跟软弱的自己彻底说再见，克劳德离开家乡尼布尔海姆去神罗参军。两年过去了，他仍然是刚入伍时的警备兵，成为像英雄萨菲罗斯那样战士的梦想变成了一纸空谈。游戏里，与扎克斯一同执行任务的过程中两人成为了朋友，改变了克劳德的一生，并在FF Ⅶ中成为了拯救星球的英雄。



蒂法·洛克哈特（Tifa Lockhart）

克劳德的青梅竹马，唯一了解他真实过去的人。

5年前，她为前来家乡后山上调查废弃魔 s炉的一级战士扎克斯和萨菲罗斯担当向导，是尼布尔海姆事件中为数不多的当地幸存者之一。

后来成为了反神罗组织“雪崩”的成员，在米德加7番街经营着一家名为“第七天堂”的酒吧（同时也是“雪崩”的秘密基地）。



萨菲罗斯（Sephiroth）

神罗有史以来的最强战士，被称作传说中的英雄。

5年前，萨菲罗斯在尼布尔海姆执行调查废弃魔晃炉的任务时，亲眼见到被魔晃浸泡的人类后



对自己的身世抱有了疑问。他查阅了大量的文献资料，结果知晓自己并非人类的后代而是杰诺瓦计划的产物，由于文献资料有误，他将杰诺瓦、古代种（赛特拉）误认为是同一种生物。从此萨菲罗斯开始憎恨人类，发誓要将本来属于古代种的星球从人类的手中夺回来。

安杰尔・修雷（Angeal Hewley）

经常与扎克斯并肩行动的1级战士。为人性格耿直，与同是1级战士的萨菲罗斯及杰奈希斯有着良好的合作关系。虽然身上一直带着破坏剑不过却很少见他使用，是传授给扎克斯战斗经验的指导战士。

身世有着不为人知的过去，母亲与自己被神罗科学家的父亲用来人体实验。最后母亲自杀，而安杰尔倒在了继承自己遗志的扎克斯的剑下。



杰奈希斯（Genesis）

神罗军队的1级战士，醉心于文学，尤其喜爱读叙事诗《LOVELESS》。与安杰尔和萨菲罗斯两人之间的朋友关系不同，他一直把萨菲罗斯视为竞争对手。

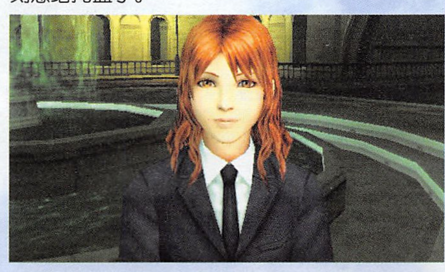
在神罗对五台的战役中失去行踪，之后下落不明。



希丝妮（Cissnei）

在孤儿院里被抚养长大的少女。塔克斯发现了她的潜在能力，因而收纳为组织的一员，从小就接受严格的教育和训练。

以史上最年轻身份加入进塔克斯的这一记录，直到现在都没有被人打破。另外，希丝妮也只是一个假名，有关她过去的一切档案似乎被塔克斯刻意给掩盖了。



曾（Tseng）

神罗公司总务部调查课（俗称塔克斯）的队长，主要从事保护重要人员以及谍报活动等工作，一直在暗地里如同影子般存在地执行任务。

话不算多，很忠于自己的职务。在游戏初期与扎克斯一同调查有关杰奈希斯的失踪事件。



基本操作

按键	说明
方向键、类比摇杆	控制移动
○	确认
×	取消
△	防御
□	回避
R	往右切换
L	往左切换
SELECT	无用
START	暂停

在地图上遇敌进入战斗后，光标会自动锁定到扎克斯面对方向的敌人身上，但不能自己切换目标，只能靠不停地跑位来实现这一点。需要注意的是，防御和回避这两个指令都是消耗AP的动作，AP为0时无法防御和回避。另外，一直向屏幕外跑的话可以从战斗中逃跑，不过Boss战无法脱离。

系统详解



基础参数（パラメータ）

HP——降为0的时候扎克斯不能继续战斗，游戏结束。

MP——咏唱魔法是需要消耗MP的，MP不足的时候魔法指令将会无法使用。

AP——使用技能是需要消耗AP的，防御和回避也是需要消耗AP的，AP不足的时候技能指令将会无法使用。

SP——战士点数（Soldier Point），是让D.M.W轮盘旋转的原动力。SP变为0的话D.M.W轮盘就会停止转动，扎克斯的成长也会停止，随着游戏的进行会增加使D.M.W轮盘转动之外的使用方法。SP可以通过D.M.W轮盘转出数字的结果和打倒怪物来积攒。

异常状态（ステータス异常）

战斗中会出现很多状态的变化，以下几种是不利的状态。其中"毒（どく）"、"沉默（ちんもく）"以及"诅咒（カーズ）"的效果在战斗之后仍然会持续，要尽快用万能药治疗。

どく	HP不断减少
ちんもく	无法使用魔法
カーズ	D.M.W轮盘停止转动
グロッキ–	一定时间内无法控制行动
ストップ	一定时间内无法动弹

状态变化（ステータス変化）

以下为战斗中的有利状态：

がまん	不会受到伤害硬直
バリア	受到物理攻击伤害减半
マバリア	受到魔法攻击伤害减半
リジェネ	HP徐徐回复
リレイズ	复活，战斗结束后也有效
クリティカル	攻击必然会心一击
MP・AP消费O	不会消耗MP和AP
物理・魔法无效	不会受到物理和魔法攻击的伤害
无敌	不会受到任何伤害

D.M.W（数字情感波动）

本作的战斗方式引入了一种叫做"D.M.W"的轮盘系统。当在地图上遇敌进入战斗时，画面左上角的D.M.W轮盘就会开始不停转动，之后人物头像以"左→右→中"的次序停下，如果左右头像人物相同则会直接进入大轮盘；如果左右头像不同，左上方的小轮盘则会在转出3个头像后继续转出数字。不同的数字会导致不同的效果，回忆片段的出现与否和转出最后人物头像的概率有关。

在菜单里的"D.M.W"一栏可以看到每个角色的"达成率"，也就是扎克斯回想出该人的多少片段，按下△键能查看有关技能的发动次数。

７７★	进入不会消耗AP和MP的状态
７★７	进入物理伤害无效状态
★７７	进入魔法伤害无效状态
７★★	进入不会消耗AP的状态
★７★	进入不会消耗MP的状态
★★７	进入がまん状态
７７７	进入无敌状态
６６６	进入クリティカル状态
５５５	进入物理伤害无效状态
４４４	进入不会消耗AP的状态
３３３	进入魔法伤害无效状态
２２２	进入不会消耗MP的状态
１１１	进入无敌状态

（★表示任意数字）

极限技（リミットブレイク）

在战斗中D.M.W两边的人物头像相同的话就会进入大轮盘画面，这个时候再转出3个相同角色头像的话就会发动极限技。老虎机上方的极限槽变红则进入大轮盘画面的概率提高，人物头像的概率在反映出扎克斯心中的影像时会变得更高。角色头像的种类随着游戏的进行而自然增加，到后期也有通过召唤兽和道具来增加的情况。

成长升级（レベルアップ）

在大轮盘画面中如果转出777的话扎克斯就会升级，而转出两个同样数字的话该数字所对应位置装备的魔石也会升级。虽然转出3个同样的数字会一口气连升两级，但是如果数字所对应的位置没有装备任何魔石，或者魔石已经满级的话则什么都不会发生。

其它说明



商店（ショップ）

道具、饰品和魔石不仅可以在战斗及宝箱中得到，还可以在商店里买到。商店具有通贩功能，在菜单里选择商店一项则无论在哪里都能购买到商品。商店的种类会随着获得的商店地址而不断增加，当然高级商品的售价也相当不菲。下面仅列出恢复物品的清单，至于其它好货请查阅后面的饰品一览。

名称	效果
ポーション	HP回复(小)
ハイポーション	HP回复(中)
エクスポーション	HP回复(大)
エーテル	MP回复
ソーマ	AP回复
万能药	全异常状态回复
エリクサー	HP・MP・AP与全异常状态回复
フェニックスの尾	附加苏生状态

任务（ミッション）



所谓任务，就是与主线剧情无关的战斗，觉得等级不足或者想练习战斗技巧的时候可以去打任务。参加任务的方法是在记录点通过菜单选择任务参加，打倒地图中的Boss就会完成，之后会回到之前的记录点；碰触到移动范围之外或者在菜单中选择中止就会放弃该任务。满足各种条件还会增加一系列新的任务。

流程攻略

序章　抱有梦想

●开场CG过后，与伪装成神罗警备兵的五台士兵战斗。

●Boss战：ベヒーモス

这只经常在FF系列后期出现的强大怪物居然是第1个Boss，只是实力大不如前。和刚才的杂兵战一样，主要是用来熟悉战斗的进行方式，多利用回避滚到Boss身后再攻击的话每次都是会心一击。轻松获胜后萨菲罗斯出现，原来这只是一场模拟实战的训练。



●去任务面板登录个人资料，然后在记录点完成第一个任务“神罗军　基本训练”。

●调查补给箱得到HP+10%的饰品“ブロンズバングル”，跟安杰尔交谈执行对五台的作战。

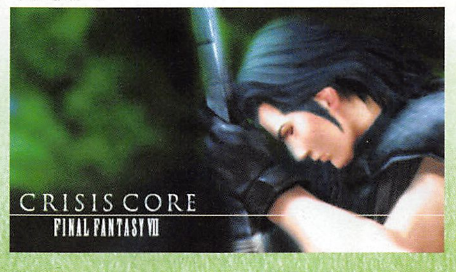
●在山道中一路前行抵达五台的正门，这里要注意位于城墙上面的敌人只能用魔法才能攻击到。

●“タンブリン要塞攻略战！”开始，清理掉沿途出现的杂兵后来到中央庭院。

●调查记录点附近的雕像与3名五台精英战斗，全部击倒后得到“圣灵药”，进入对面的斗技场。

●Boss战：金刚坊ウー＋金刚坊タイ

这里第一次出现了无法做出回避动作的敌方必杀技，伤害值在150左右。战术思想还是跟前回一样，绕到背后采取会心一击，注意回复便不难获胜。



●护卫战士总管至安全地带后返回安杰尔处。

●Boss战：イフリート

FF系列招牌的炎属性召唤兽伊夫里特，成名绝招“地狱的火炎”威力强横，要及时回复。弱点是冰属性，拉远距离咏唱暴雪魔法的战术比较保险。

第二章 不会背叛我的

●调查补给箱得到雷魔石“サンダー”后可以去8番街逛逛，这里有不少分支任务都很有趣。在喷水广场往南走还可以看到3名同人女，她们正在为1级战士当中谁的人气最高而争执不下。（>v<）

●从左侧返回神罗大厦，乘电梯去往战士层（ソルジャーフロア）的情报室（ブリーフィングルーム）见曾，向安杰尔的故乡バノーラ村出发。

●苹果农园内一路直行抵达中央广场。

●Boss战：ガードスパイダー

机械系兵器的弱点都是雷属性，此战没什么难度。



●来到村子里，进入记录点右边的民家。

●在地图右上的悬崖跟曾对话，潜入农场深处的仓库。

●向下来到尽头的房间，发现失踪的杰奈希斯，却被安杰尔阻止。

●脱出仓库时有一个迷你小游戏，在炮弹尚未变成红色前按○键即可斩断，之后会根据成功斩断炮弹的回数给予相应的时限及奖励。

●进入安杰尔的家，他的母亲自杀身亡。

●Boss战：バハムート

FF系列强大召唤兽的形象代言龙王巴哈姆特，招牌必杀技“百万核融（メガフレア）”无视防御，伤害值可达到500左右，要多加注意回复。当它飞至屏幕边缘的时候就只能采取魔法攻击，或者专心回避等它落入场地内再集中攻击。



第三章 我们才不是怪物

●战争结束，神罗官方对外界宣称1级战士安杰尔和杰奈希斯殉职。

●接到来电前往司令室，扎克斯晋升为1级战士。

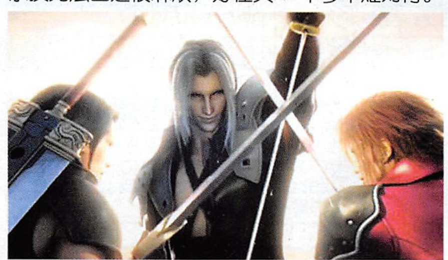
●换上1级战士装后回到司令室，神罗大厦遭到入侵。

●乘电梯下去最底层，途中可以在49层帮忙驱逐敌人。

●来到8番街上协助塔克斯清理杂兵。

●Boss战：Gイレイサー

这个杰奈希斯的复制品比较强悍，连打的必杀技无法回避很麻烦，好在其HP不多不难对付。



●在5号魔晃炉内打开3个开关进入房间，调查3份资料后跟萨菲罗斯对话。

●一路追赶博士来到内部的空阔处。

●Boss战：パイルマシン＋カッターマシン＋ショットマシン

3台在FF Ⅶ中出现过的神罗防卫用机器，采取各个击破的策略，善用雷魔法的话很快就可以结束战斗。



第四章 天使的愿望只有一个

●在教堂被艾莉丝唤醒，一起出门。

●观光贫民街，进入右边的市场触发钱包被偷事件，与小女孩、两个店主和艾莉丝分别对话，取回钱包。



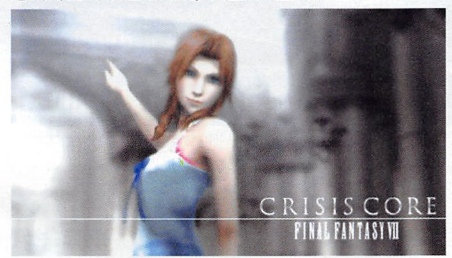
●两人来到公园进行第一次约会。

●扎克斯接到总部的来电，一个人从饰品店旁的出口返回神罗大厦。

●通过高速公路上的4场连续战，在67层一路向前经电梯来到上层。

●Boss战：バハムート·烈

龙王巴哈姆特的强化版，全身被金黄色的光芒所笼罩。无视防御的必杀技“エクサフレア”伤害值高达1300左右，要随时保持HP全满的状态,其它的攻击都能够安全回避掉。



第五章 大家都去了哪里…

●来到教堂门口，曾告知扎克斯艾莉丝不在里面。

●直升机失事坠落在モデオ溪谷，扎克斯独自一人潜入进秘密基地。

●乘右侧的电梯向下，杰奈希斯跳下魔晃炉。

●Boss战：ジェネシス

杰奈希斯本体的实力果然不可小觑，必杀技“漆黑の舞”是给予MP的伤害，还附加诅咒的异常状态。他会使用物理防御和魔法防御的魔法，这时要尽快冲上前去打消其咏唱状态，否则接下来将陷入苦战。

●一路追赶博士来到废屋2楼的大厅，在门口



看见克劳德和曾员伤。

●Boss战：アンジ—ルペナンス

与怪物融合的安杰尔实际比较强劲，必杀技“愤怒の解放”伤害值近1800，很容易被秒杀。推荐一直处于物理屏障和魔法屏障的双重保护之下来减轻伤害，回避掉通常攻击后再伺机进行反击的战术较为稳妥。



第六章 决不放弃战士的荣耀

●在阳光海岸休假，着泳装的扎克斯顺手把敞篷伞当作武器收拾杂兵。

●抵达朱农港，乘电梯上去后一路打开门追赶博士。

●Boss战：ジェネラルタンク

这台战车的装甲相当厚，还会发射不少支援飞行器进行干扰，全灭后没过一会又会射出。所以只要保留一两台支援飞行器在场上不用去管，剩下的工作就是集中攻击战车本体了。



●防卫朱农港的任务只要有一台战车侵入即结束，根据击破战车的数量给予奖励。

●Boss战：ガードスコーピオン

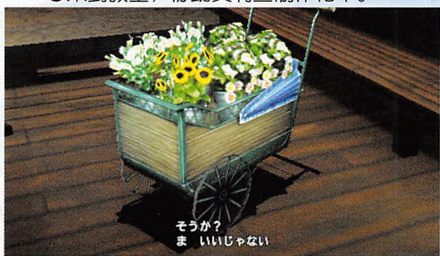
FF VII中出现的第1个Boss，雷魔法对机械类



敌人有特效。其它的地方还是跟以前一样，没什么难度的一场战斗。

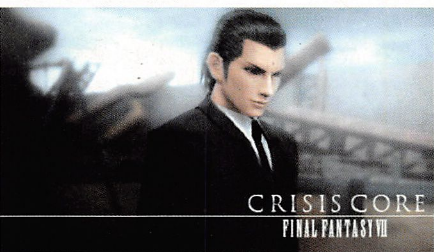
第七章 杰奈希斯真的死了吗

●来到教堂，协助艾莉丝制作花车。



●4种材料的位置："中古品の工具"在切换区域的出口附近，"ふるびた木材"在5番街饰品店的旁边调查选择"セブンスヘブン"，"车轮（くびれたタイヤ）"在8番街上面区域跟站在汽车前的人对话，"参考书（ワゴンの作り方）"就在教堂前拾到的神罗兵头盔里面。

●扎克斯推销鲜花时又被总部的来电打断，返回神罗大厦选择第一项出发。



第八章 也许我会放弃神罗的吧

●终于来到克劳德和蒂法的家乡尼布尔海姆，上宿屋2楼。

●第2天登上尼布尔山调查废弃魔晃炉的内部,之后护送搀扶着克劳德的蒂法两人回村。

●扎克斯独自前往神罗别墅，从2楼右侧房间的通道进入地下室。

●尽头处看见萨菲罗斯不眠不休地查阅文献



资料，返回。

●7天后发生尼布尔海姆事件，蒂法为报弑父之仇只身一人来到废弃魔晃炉的内部。

●Boss战：セフィロス

萨菲罗斯两连战，异常得艰难。特别要注意他的招牌必杀技"无心天使"会令扎克斯的HP降为1（4块巨型魔石没有被击破的情况下不会使用这招？），推荐一直处于物理屏障和HP徐徐回复的保护下与其周旋。第二场战斗要善用回避来速战速决，被逼入边缘的话就会直接game over。



第九章 我知道了，会再见面的

●4年后扎克斯醒来，调查被打倒在地的研究员获得"橱柜的钥匙（タンスのカギ）"。

●搀扶着克劳德离开地下室来到村子中。这里的连续3场战斗也要速战速决，否则克劳德会被神罗兵带走。

●返回神罗别墅，在2楼休息房间的隔壁橱柜里找到1级战士装给克劳德换上。



●夜晚,扎克斯带着克劳德脱出尼布尔海姆。

●尼布尔山道，进行狙击手迷你游戏，之后会根据敌人逃跑数的多少给予相应奖励。

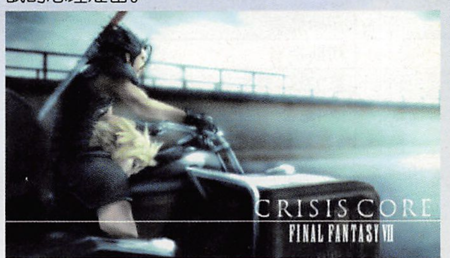
●Boss战：Gエリミネーター

神罗追击用兵器，普通攻击附加吸收HP的效果，伤害值约1000左右。这场战斗经常会发动D.M.W轮盘，而且回想片段也很多，总得来说难度不算大。

●乘上希丝妮提供的摩托车继续逃亡，一路前行来到扎克斯的家乡贡加加村。

●Boss战：ホランダー

博士的状态攻击非常讨厌，建议装备防沉默和毒状态的饰品，保持HP在1800以上便不难取胜。劣化博士的HP也异常得多，要做好长期消耗战的心理准备。



最终章

我们是英雄

●来到安杰尔故乡バノーラ村的遗迹，选择跳下去。（注意：一旦跳下去便无法返回）

●在审判之渊找到4块女神的魔石。

●在忘却之湖找到剩下的3块女神魔石。

●在诀别之扉把7块魔石都放置上去。

●Boss战：Gレジレサイド

攻击力非常高，三连高级雷魔法造成的伤害值将近3000，有被秒杀的可能；回避到其身后会比较安全，记得一定要处于魔法屏障的保护下。

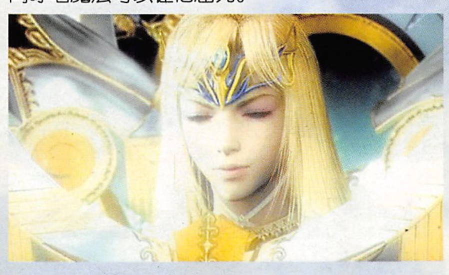


●获胜后向深处前进，选择第一项。

●最终Boss战：ジェネシスアバター

杰奈希斯两连战，不断召唤出来的杂兵极为缠人，推荐用高级雷魔法优先解决掉再集中攻击Boss的本体，不过要注意名为“オーバードライブ”的必杀技会把扎克斯的MP和AP降为0，不用吝惜地使用圣灵药吧。

第2场是单挑战，杰奈希斯受到伤害后的反击很强劲，慎用近身型的连续攻击，保持一定的距离咏唱魔法可以让他屈死。



通关特典

读取通关后进度，2周目能够继承1周目的部分要素。

【继承的要素】

●人物状态 包括人物等级和具体数值

●普通道具，召唤道具、设计图、齿轮等特殊道具不能继承

●魔石 包括魔石等级

●金钱

●DMW达成率 但是DMW内容不技能

●游戏时间

【不能继承的要素】

●特殊道具

●习得的DMW内容

●任务

●邮件

●魔石和饰品的装备数量

●商店的状态



D.M.W一覧

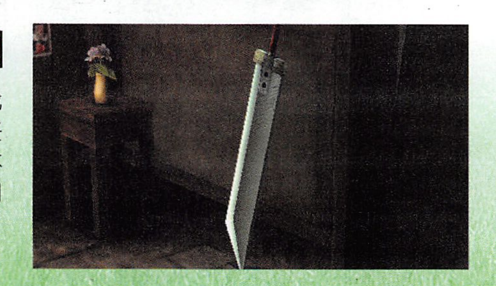




角色	必杀技	效果	入手方法
萨菲罗斯	八刀一闪	单体物理攻击	初期拥有
安吉尔	ハードラッシュ	随机物理攻击	初期拥有
曾	エアストライク	全体物理攻击	第3章剧情自动获得
希丝妮	ラッキースター	极限槽爆发+一定时间物理攻击必定会心一击	第4章剧情自动获得
艾莉丝	愈しの波动	一定时间无敌+全异常状态恢复+参数上限翻倍	第5章剧情自动获得
克劳德	メテオショット	全体攻击	第6章剧情自动获得
杰奈希斯	アポカリプス	全体魔法攻击	第6章剧情自动获得
伊夫里特	地狱の火炎	全体炎属性攻击	完成任务“再战！イフリート”
巴哈姆特	メガフレア	全体无属性攻击，无视防御	完成任务“强敌！バハムート”
巴哈姆特·烈	エクサフレア	全体无属性攻击，无视防御	完成任务“お宝情报 その6”
奥丁	斩铁剑	全体即死攻击	完成任务“强大！谜のマテリア”
菲尼克斯	转生の炎	全体炎属性攻击+战斗不能时自动复活	爬上尼布尔海姆给水塔获得
魔法壶	アイテム强夺	随机获得物品	任务“マスタートンベリ登场！”中可以遇到一种魔法壶形状的敌人，按照提示依次使用ジャンプ→ファイラ→グラビデ→回转攻击，之后D.M.W会追加魔法壶
陆行鸟	チョコボキック	全体物理攻击	任务“谜のメール その1”地图中的宝箱
仙人掌	针千本	全体固定伤害的攻击	完成任务“发见·サボテンダー”
顿贝利	杀意の一击	单体物理攻击	完成任务“マスタートンベリ登场!”
凯特·西	勇气百倍！	物理&魔法攻击无效化+不消费MP&AP	任务“谜のメール その3”地图中的宝箱
莫古利	モーグリパワー	装备中的魔石等级上升	任务“谜のメール その4”地图中的宝箱

饰品一览

饰品有着各种各样的特点，但并不会增加战斗中的指令。强力的饰品几乎全部都是在分支任务中取得，包括参数突破和伤害界限突破之类。不过不推荐初期就想办法入手，会大大降低主线剧情的难度和乐趣。



饰品名称	装备作用
ブロンズバングル	HP+10%
アイアンバングル	HP+20%
チタンバングル	HP+30%
カ–ボンバングル	HP+40%
プラチナバングル	HP+50%
铜の腕轮	MP+20%
银の腕轮	MP+40%、沉默状态防御
金の腕轮	MP+60%、沉默状态防御
ル–ンの腕轮	MP+80%、沉默状态防御
ミスリルの腕轮	MP+100%、沉默状态防御
チョコボの腕轮	AP+20%
山チョコボの腕轮	AP+40%、麻痹状态防御
川チョコボの腕轮	AP+60%、麻痹状态防御
海チョコボの腕轮	AP+80%、麻痹状态防御
空チョコボの腕轮	AP+100%、麻痹状态防御
リストバンド	力+5
パワ–リスト	力+10
ハイパ–リスト	力+20
カイザ–ナックル	力+30
防弹チョッキ	体力+30
神罗保式防具	体力+40
神罗安式防具	体力+60
神罗安式防具改	体力+80
イヤリング	魔力+5
サ–クレット	魔力+10
ヒュプノクラウン	魔力+20
ロイヤルクラウン	魔力+30
アミュレット	精神+30
タリスマン	精神+40
タロットカ–ド	精神+60
クリスタルオ–ブ	精神+80
マッスルベルト	力・体力+5
チャンプベルト	力・体力+10、毒状态防御
ブラックベルト	力・体力+20、毒・诅咒状态防御
ミスリルの小手	力・魔力+5
ダイヤの小手	力・魔力+10、沉默状态防御
クリスタルの小手	力・魔力+20、毒・沉默状态防御
フォ–スブレス	魔力・精神+5
ダイヤブレス	魔力・精神+10、毒状态防御
クリスタルブレス	魔力・精神+20、毒・诅咒状态防御
フォウスロット	体力・精神+5
ミスティ–ル	体力・精神+10、沉默状态防御

饰品名称	装备作用
エイジスの腕轮	体力・精神+20、沉默・麻痹状态防御
お守り	运+100
炎の指轮	MP+10%、力・魔力+5、炎属性攻击
炎の腕轮	MP+10%、体力・精神+5、炎属性减半
火炎の腕轮	MP+20%、炎属性无效
烈火の腕轮	MP+30%、炎属性吸收
冰の指轮	MP+10%、力・魔力+5、冰属性攻击
冰の腕轮	MP+10%、体力・精神+5、冰属性减半
冷气の腕轮	MP+20%、冰属性无效
O光の腕轮	MP+30%、冰属性吸收
雷の指轮	MP+10%、力・魔力+5、雷属性攻击
雷の腕轮	MP+10%、体力・精神+5、雷属性减半
雷鸣の腕轮	MP+20%、雷属性无效
天雷の腕轮	MP+30%、雷伤害吸收
ドラゴンの腕轮	MP+40%、体力+5、精神+15、全属性减半
エスコ–トガ–ド	MP+50%、体力+5、精神+20、全属性无效
ウィザ–ドブレス	MP+60%、体力+5、精神+25、全属性吸收
属性剑	MP+50%、力・魔力+10、全属性攻击
死の冲击	力+5、体力+10、攻击附加即死状态
毒の冲击	力+3、体力+5、攻击附加毒状态
沉默の冲击	力+3、体力+5、攻击附加沉默状态
停止の冲击	力+5、体力+10、攻击附加停止状态
ショックの冲击	力+5、体力+10、攻击附加麻痹状态
セ–フティビット	精神+30、即死防御
星のペンダント	精神+20、毒状态防御
ホワイトケ–プ	精神+20、沉默状态防御
魔よけのおふだ	精神+20、诅咒状态防御
ハチマキ	精神+20、麻痹状态防御
エルメスのくつ	精神+20、停止状态防御
真珠のネックレス	精神+20、毒・沉默状态防御

饰品名称	装备作用
リボン	即死以外的异常状态防御
スーパーリボン	全异常状态完全防御
呪いの指轮	HP・MP・AP+10%、力・体力・魔力・精神・运+10、永久诅咒状态
月の腕轮	精神+10、永久物理屏障状态
光の腕轮	精神+10、永久魔法屏障状态
守りの指轮	精神+20、永久屏障状态
妖精の指轮	精神+20、永久HP徐徐回复状态
ねじりハチマキ	HP+5%、永久不会硬直状态
スナイパーアイ	永久会心一击状态
高级腕时计	运+10、获得金钱翻倍
ジュエルリング	运+20、获得物品翻倍
モグのお守り	运+5、偷盗或掉落的道具必是稀有品
盗贼の小手	偷盗必定成功
医术の心得	自动使用恢复剂
羽根つき帽子	参数上限3倍
怒りの指轮	自动反击
パワードスーツ	HP+100%、MP・AP−50%、力・体力+100、魔力・精神−50
エネルギースーツ	HP・AP−50%、MP+100%、力・体力−50、魔力・精神+100
金のかみかざり	MP限界突破
黑头巾	AP限界突破
ソウルオブサマサ	MP消费0
月桂树の冠	AP消费0
マジックマスター	HP−50%、MP+50%、AP−100%、力・体力−100、魔力・精神+100、MP消费0
黑装束	HP+100、MP−100%、AP+50%、力・体力+100、魔力・精神−100、AP消费0
アダマンバングル	HP限界突破
インビンシブル	伤害限界突破
ザイドリッツ	力・体力・魔力・精神+100、全属性减半
源氏の兜	MP・AP消费0
源氏の小手	伤害限界突破、永久会心一击状态
ゴッドスレイヤー	HP・MP・AP+100%、力・体力・魔力・精神・运+50、全限界突破
平家の魂	全知全能、永久诅咒状态

魔石一览

装备的魔石会在战斗中出现对应的指令，战斗中的指令顺序与装备时的顺序是一致的。魔石也有着等级和参数，等级提升之后效果和参数都会提升，然而并不会像FF Ⅶ里的那样练满后会自动分裂出一块新的魔石。

魔法系

魔石名称	消耗MP	效果说明
ファイア	6	炎属性初级魔法
ファイラ	14	炎属性中级魔法
ファイガ	32	炎属性高级魔法
ダークファイア	8	暗黑炎属性初级魔法附加异常状态
ダークファイラ	20	暗黑炎属性中级魔法附加异常状态
ダークファイガ	38	暗黑炎属性高级魔法附加异常状态
ヘルファイガ	52	地狱炎属性上位魔法
3连ファイア	68	3连发炎属性初级魔法
ブリザド	6	冰属性初级魔法
ブリザラ	14	冰属性中级魔法
ブリザガ	32	冰属性高级魔法
ダークブリザド	8	暗黑冰属性初级魔法附加异常状态
ダークブリザラ	20	暗黑冰属性中级魔法附加异常状态
ダークブリザガ	38	暗黑冰属性高级魔法附加异常状态
ヘルブリザガ	52	地狱冰属性上位魔法
サンダー	6	雷属性初级魔法
サンダラ	14	雷属性中级魔法
サンダガ	32	雷属性高级魔法
ダークサンダー	8	暗黑雷属性初级魔法附加异常状态
ダークサンダラ	20	暗黑雷属性中级魔法附加异常状态
ダークサンダガ	38	暗黑雷属性高级魔法附加异常状态
ヘルサンダガ	52	地狱雷属性上位魔法
3连サンダガ	64	3方向雷属性初级魔法
クエイク	58	地属性范围魔法，对空中的敌人无效
ドレイン	16	HP少量吸收
ドレイラ	30	HP中量吸收
ドレイガ	55	HP大量吸收

魔石名称	消耗MP	效果说明
アスピル	0	MP少量吸收
アスピガ	0	MP大量吸收
ポイズン	5	给敌人赋予毒状态
サイレス	2	给敌人赋予沉默状态
ストップ	8	给敌人赋予停止状态
グラビデ	22	重力属性魔法，将HP削减1、4
グラビガ	40	重力属性魔法，将HP削减1、2
デス	18	给敌人赋予即死状态
フレア	77	无属性核融魔法
エナジ―	33	能量弹魔法
アルテマ	99	无属性全屏魔法
ケアル	4	HP小回复
ケアルラ	10	HP中回复
ケアルガ	26	HP大回复
フルケア	64	HP全回复
リジェネ	7	HP徐徐回复
エスナ	12	解除所有异常状态
デスペル	10	解除全部魔法状态
バリア	16	一定时间内受到的物理伤害减半
マバリア	16	一定时间内受到的魔法伤害减半
ウォール	42	一定时间内受到的所有伤害减半

指令系

魔石名称	消耗AP	效果说明
パワ―アタック	4	一定几率出现会心一击
急所斩り	6	必定出现会心一击
回转攻击	8	旋转两圈的攻击
回转攻击・改	22	强力旋转的攻击
ポイズンタ―ン	16	旋转攻击中附加异常状态
ストップタ―ン	16	旋转攻击中附加异常状态
デスタ―ン	20	旋转攻击中附加异常状态
ジャンプ	24	跳跃攻击
ハイジャンプ	38	跳跃范围攻击
スカイポイズン	32	跳跃范围攻击附加异常状态
スカイサイレス	32	跳跃范围攻击附加异常状态
死のジャンプ	48	跳跃范围攻击附加异常状态
スカイドレイン	64	跳跃攻击的同时吸收HP
パワ―ドレイン	16	吸收HP的强力攻击
パワ―アスピル	6	吸收MP的强力攻击
暗黑	0	消耗自身HP的强力攻击
爆裂剑	12	攻击的同时赋予爆发效果

魔石名称	消耗AP	效果说明
ふきとばし	12	吹飞攻击
サイレス剑	6	攻击的同时赋予沉默状态
ポイズン剑	6	攻击的同时赋予毒状态
死の剑	8	攻击的同时赋予即死状态
ストップ剑	8	攻击的同时赋予停止状态
デスペル剑	8	攻击的同时解除魔法状态
ドレイン剑	8	攻击的同时吸收HP
アスピル剑	8	攻击的同时吸收MP
魔法剑ファイア	8	初级炎属性攻击
魔法剑ファイラ	16	中级炎属性攻击
魔法剑ファイガ	32	高级炎属性攻击
魔法剑ブリザド	8	初级冰属性攻击
魔法剑ブリザラ	16	中级冰属性攻击
魔法剑ブリザガ	32	高级冰属性攻击
魔法剑サンダ―	8	初级雷属性攻击
魔法剑サンダラ	16	中级雷属性攻击
魔法剑サンダガ	32	高级雷属性攻击
盗む	0	偷盗敌人身上的物品
ぶんどる	0	攻击的同时进行偷盗
钱投げ	0	消费金钱的攻击
铁拳パンチ	10	使用铁拳攻击敌人
ゴブリンパンチ	10	使用哥布林之拳攻击敌人
ハンマ―パンチ	99	消费AP攻击敌人
マジカルパンチ	0	消费MP攻击敌人
すてみパンチ	0	消费HP攻击敌人

独立系

魔石名称	效果说明
HPアップ	HP上升（魔石等级×10）%
HPアップ改	HP上升（魔石等级×20）%
HPアップ改贰	HP上升（魔石等级×30）%
MPアップ	MP上升（魔石等级×10）%
MPアップ改	MP上升（魔石等级×20）%
MPアップ改贰	MP上升（魔石等级×30）%
APアップ	AP上升（魔石等级×10）%
APアップ改	AP上升（魔石等级×20）%
APアップ改贰	AP上升（魔石等级×30）%
力アップ	力量上升（魔石等级×1）
力アップ改	力量上升（魔石等级×2）
力アップ改贰	力量上升（魔石等级×3）
体力アップ	体力上升（魔石等级×1）
体力アップ改	体力上升（魔石等级×2）
体力アップ改贰	体力上升（魔石等级×3）
魔力アップ	魔力上升（魔石等级×1）
魔力アップ改	魔力上升（魔石等级×2）
魔力アップ改贰	魔力上升（魔石等级×3）

魔石名称	效果说明
精神アップ	精神上升（魔石等级×1）
精神アップ改	精神上升（魔石等级×2）
精神アップ改贰	精神上升（魔石等级×3）
ダッシュ	将按△键的防御变更为疾走
れんぞくま	连续咏唱两回魔法
アイテム达人	使用物品时效果上升

召唤系

魔石名称	效果说明
八刀一闪	D.M.W转出萨菲罗斯的几率增加
ハ-ドラッシュ	D.M.W转出安杰尔的几率增加
エアストライク	D.M.W转出曾的几率增加
ラッキ-スタ-	D.M.W转出希丝妮的几率增加
いやしの波动	D.M.W转出艾莉丝的几率增加
メテオショット	D.M.W转出克劳德的几率增加
アポカリプス	D.M.W转出杰奈希斯的几率增加
地狱の火炎	D.M.W转出伊夫里特的几率增加
メガフレア	D.M.W转出巴哈姆特的几率增加
斩铁剑	D.M.W转出奥丁的几率增加
エクサフレア	D.M.W转出巴哈姆特・烈的几率增加
转生の炎	D.M.W转出菲尼克斯的几率增加
チョコボキック	D.M.W转出陆行鸟的几率增加
针千本	D.M.W转出仙人掌的几率增加
杀意の一击	D.M.W转出顿贝利的几率增加
勇气百倍！	D.M.W转出凯特・西的几率增加
モ-グリパワ-	D.M.W转出莫古利的几率增加
アイテム强夺	D.M.W转出魔法罐的几率增加

支援系

魔石名称	效果说明
ライブラ	查看敌方资料
ステ-タス攻击	附加装备魔石状态的攻击
ステ-タス防御	附加装备魔石状态的防御
属性攻击	附加装备魔石属性的攻击
属性防御	附加装备魔石属性的防御
SPタ-ボ攻击	消费SP提升物理攻击
SPタ-ボ魔法	消费SP提升魔法攻击
SPタ-ボ	消费SP提升所有攻击
SPバリア	消费SP减轻所受伤害
SPマスタ-	消费SP提升攻击＋减轻伤害

魔石合成

将两个魔石融合可以得到一块新的魔石，分裂出来新魔石的能力会受到原来两个素材魔石的影响。同系魔石之间融合的话会得到能力更高，并且参数效果也明显提升的高级魔石，不同种类魔石之间的组合可能会分裂出新种类的魔石。素材魔石的等级越高，得到更强力魔石的可能性也就越大。

合成魔石是需要消耗相应SP的。随着分裂出来新魔石的能力不同所需要的SP也不同，SP不足的话就无法进行合成了，可以通过丢弃没用的魔石来交换。另外，完成特定任务后在进行魔石合成的时候还可以追加使用一个道具，不过规律目前还有待进一步的判明。

合成结果	素材魔石1	素材魔石2
ファイラ	ブリザド(M)	サンダ-(M)
ブリザラ	サンダ-(M)	ファイア(M)
サンダラ	ファイア(M)	ブリザド(M)
ファイガ	ブリザラ(M)	サンダラ(M)
ブリザガ	サンダラ(M)	ファイラ(M)
サンダガ	ファイラ(M)	ブリザラ(M)
ダ-クファイア	ポイズン、毒の剑、エスナ、サイレス、デスペル	ファイア
ダ-クブリザド		ブリザド
ダ-クサンダ-		サンダ-
ダ-クファイラ		ファイラ
ダ-クブリザラ		ブリザラ
ダ-クサンダラ		サンダラ
ダ-クファイガ		ファイガ
ダ-クブリザラ		ブリザガ
ダ-クサンダラ		サンダガ
ファイア	ブリザド	サンダ-
ブリザド	サンダ-	ファイア

合成结果	素材魔石1	素材魔石2
サンダー	ファイア	ブリザド
ファイラ	ブリザラ	サンダラ
ブリザラ	サンダラ	ファイラ
サンダラ	ファイラ	ブリザラ
ファイガ	ブリザガ	サンダガ
ブリザガ	サンダガ	ファイガ
サンダガ	ファイガ	ブリザガ
ドレイラ	ドレイン、アスピル	ファイガ、ブリザガ、サンダガ
		ダークファイガ、ダークブリザガ、ダークサンダガ
アスピガ	ドレイラ	リジェネ（M）、ケアルガ（M）、回转攻击（M）、急所斩り（M）、ライブラ（M）、ステータス防御（M）
ドレイガ	アスピガ	
デスペル	ライブラ(M)	エスナ
デスペル	ポイズン	バリア、ステータス防御(M)
デスペル	HPアップ	サイレス
サイレス	ポイズン	グラビデ、ライブラ(M)
ストップ	ストップ剑	MPアップ
ケアルラ	ケアル(M)	HPアップ、MPアップ、体力アップ
		ファイア、ブリザド、サンダー
		サイレス
リジェネ	ケアル(M)	HPアップ(M)
	HPアップ(M)	ケアルラ
エスナ	HPアップ(M)	サイレス、デスペル
エスナ	ポイズン	マバリア
エスナ	ダークファイア、ダークブリザド、ダークサンダー	HPアップ
ケアルガ	HPアップ(M)、ライブラ(M)	ケアルラ(M)、リジェネ
バリア	ファイア、ブリザド、サンダー	HPアップ、体力アップ
マバリア	ファイラ、ブリザラ、サンダラ	HPアップ、体力アップ、精神アップ改
マバリア	ケアル(M)、ライブラ(M)	バリア
	HPアップ(M)	グラビデ
魔法剑ファイア	回转攻击	ファイア
魔法剑ブリザド	パワーアタック	ブリザド
魔法剑サンダー	ジャンプ	サンダー
魔法剑ファイラ	急所斩り	ファイア、ファイラ
魔法剑サンダラ		サンダー、サンダラ
魔法剑ブリザラ		ブリザド、ブリザラ
魔法剑ファイガ	爆裂剑	ファイア、ファイラ
魔法剑サンダガ		サンダー、サンダラ
魔法剑ブリザガ		ブリザド、ブリザラ
サイレス剑	急所斩り	サイレス
	回转攻击	ポイズン
ポイズン剑	ジャンプ	ポイズン
ドレイン剑	アスピル	急所斩り、回转攻击
死の剑	爆裂剑	ポイズン、サイレス、ポイスン剑、サイレス剑
パワードレイン	爆裂剑	アスピル、ドレイラ
属性防御	ステータス防御	バリア、マバリア



NDS	任天堂	2007年9月13日
	RPG	1人/各4800日元
	口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队	512M

按键	地图	迷宫
十字键	控制怪兽移动	控制怪兽移动
A	确定选择	普通攻击
	与正面怪兽对话	与正面怪兽对话
		A+B原地踏步
B	取消选择	打开道具栏
	B+方向键快速移动	B+方向键正面方向直线快速移动
		A+B原地踏步
X	调出菜单	调出菜单
Y	打开排序菜单	Y+方向键选择方向
R	和同伴对话	斜方向移动
L	选择多项道具	L+A使用已经装备的技能
		L+B显示已经发生的战斗经历
		L+R投掷已经装备的石头进行攻击
START	详细说明	START+方向键选择方向
SELECT	道具栏中整理道具	显示地图
		道具栏中整理道具
		技能栏内快速装备技能

触摸操作		
	●点击空白地面任意点可移动至该点	●点击敌人可进行普通攻击
	●双击空白地面任意点可快速移动至该点	●双击敌人可发动技能攻击
	●点击队长怪兽可调出菜单	●点住队长怪兽不放开可显示地面方格并调整方向
	●点击NPC可与之对话	



※系统说明是向没有接触过迷宫前作或者初次接触不可思议迷宫系列游戏的玩家进行的说明，已经熟悉迷宫系统的玩家可以跳过。

千变万化的不可思议的迷宫

口袋迷宫与正统口袋RPG相比，最大的特色在于玩家可以直接控制怪兽在迷宫里移动或战斗。整个游戏中将出现各种不同类型的迷宫让玩家进入挑战，每个迷宫都有各自的特点，比如冰川、水地、炎洞、沙漠等等，其中还会出现各种道具、陷阱以及敌方怪兽。无论是哪一个要素都会对冒险产生极大的影响。此外，在玩家每次进入迷宫时会随机生成新的迷宫，“玩一万次也不会重复”、永远不知道接下来有什么在等待着——这就是不可思议迷宫的魅力！



战斗系统

回合制：在迷宫冒险时会同时出现我方和敌方怪兽，按照迷宫系列的回合制战斗系统，迷宫中全体怪兽按照主角→同伴→敌方怪兽→主角……的顺序依次轮流行动，每次行动耗费一个回合，每回合内玩家可以选择移动、攻击、道具等行动；

攻击：迷宫中有两种攻击方式，无属性普通攻击（A键），造成伤害较小，无使用次数限制；技能攻击（L+A键，需先装备技能），根据属性相克对敌方造成伤害，一般比普通攻击的伤害要大，但有技能PP值限制。此外，可通过技能连结（参见游戏设施——技能连结屋）将两个或两个以上技能连结在一起，一个回合内同时放出，比如弱化防御技能+攻击技能的连结就是非常有效的攻击方式。

经验值：每次击倒怪兽时将获得对应的经验值。用普通攻击打倒的怪兽获得普通经验值，用技能打倒的怪兽获得2倍经验值，用连结技能打倒的怪兽获得3倍经验值。

战斗失败：迷宫中不存在“GAME OVER”的事情，如果在迷宫中被击倒，将会判定本次探险失败，强制返回迷宫外面，身上的金钱全部丢失、道具部分丢失，对游戏无影响；当然如果选择让他人救助的话，可以从倒地处没有损失地继续游戏。

同伴怪兽捕获系统

本作总共出场491只怪兽，并且与前作相比放宽了怪兽加入条件，只要等游戏中风铃怪的编成所开张以后（Chapter 5开始以后）就可以在迷宫中让怪兽成为同伴了。捕获方式仍然与前作相同，在迷宫中击倒敌方怪兽后随机加入队伍成为同伴。另外值得一提的是本作取消了上作备受好评的朋友区域的设定，非常遗憾……而且取消了队伍中没有空位时怪兽不能加入的设定，无论队伍是否满员，野生怪兽都可以加入，只是队伍满员时野生怪兽会被直接送往风铃怪的编成所中待机。因此本作的怪兽捕获的条件非常宽松，需要提醒各位的是，在剧情发展过程中有些洞穴是不能抓怪兽的，但是其中的怪兽一定会在其他迷宫中出现，所以不用过于担心会错过。另外，时暗版本不同自然对个别出现怪兽的种类也会有所限制，但是可以通过任务密码开启特殊任务使限定怪兽出现。



任务系统

延续了上作的任务系统，也是为了避免剧情过于单一的乐趣之一。完成任务积累探险队点数不仅是推动剧情的必要条件之一，也是获得特殊

情报信息、特殊迷宫开启的重要途径之一。而本作中的任务分为两类：位于胖可丁行会一层左边的是委托任务揭示板，这里可以找到普通的寻人送物之类的委托，比较容易完成；而右边的是通缉任务揭示板，一般是要求在某迷宫某层与某怪兽战斗，打败怪兽即可，初期的时候难度比较大，但是相比于委托任务的一些特殊条件（比如要求携带固定道具或携带怪兽前往）来说，容易实现，可以在自身等级较高的时候尝试。接受委托的方式为：

调查揭示板、选择“けいじばんをみる”查看揭示板任务列表，选定单个任务，字体会变红，表示已经接受；然后在揭示板菜单上、或者在地图画面上按X打开地图菜单，选择“いらいリスト”查看已接受委托列表，对单个委托可选择——

じっこう（实行），封闭信封打开，在前往迷宫时可在迷宫列表中看到信封标记；

ほりゅう（保留），打开信封封闭，前往迷宫时不会出现该委托的任务；

けす（消除），扔掉该委托。

任务的难度按照E/D/C/B/A/S/1☆-9☆递增。探险队获得点数与任务难度对应，探险队等级将根据累计点数提升。

游戏设施



袋龙的仓库（宝物镇）——可存取迷宫中获得的道具，随剧情发展会多次扩充；

变色龙兄弟的商店（宝物镇）——可购买道具及技能训练机或玉；

天然鸟鉴定所（宝物镇）——可鉴定迷宫中获得的宝箱中的道具；

狂电兽的技能连结屋（宝物镇）——可使怪兽连结技能或回忆该等级可通过升级习得的技能；

夜游鬼银行（宝物镇）——可存取金钱，无利息；

幸运蛋饲育屋（宝物镇）——可鉴定完成报酬是？？？的委托后获得的蛋的种类，若干天后孵化；

卡拉卡拉道场（宝物镇）——可挑战属性迷宫，另通关后出现隐藏迷宫“最后之间”；

风铃怪编成所（行会一层）——可让同伴怪兽加入队伍或退出队伍；

毒蟾斗士的交换屋（行会二层）——可通过交换获得强力的专用道具。



游戏存档



普通存档：主角的床（一周目为行会的床；二周目行会毕业剧情后为鲨鱼岩的床），关机后重开可反复从存档处开始；

中断存档：在迷宫中选择やすむ→やすむ，游戏重开后存档消失，若再次关机再开则判作本次冒险失败。

一周目流程攻略

Chapter1 暴风雨的大海上

在漆黑的夜里，风声雨声交杂在一起，有人在叫喊着：“再坚持一下！难道已经不行了吗……”

当主角清醒过来的时候，自己已经被冲到了不知道什么地方的岸边，看来在海上遇难的就是他了。但是巨大的疼痛让他又昏迷了过去。话分两头，来到行会门口的搭档，他一直希望能够成为探险队的一员去神秘的地方寻找宝藏，但是却缺少勇气。刚走到门口，突然被不知道从哪冒出的声音吓了一跳！没办法了，这次又白来了，带着自己的宝贝“遗迹碎片”走吧……身后出现的瓦斯弹和超音蝠看到胆小的他，打起了坏主意。来到海岸，失落的搭档突然发现了不远处的主角，赶紧叫醒了他，可是主角竟然说自己是人类？！这时候刚才的两个坏蛋出现，抢走了遗迹碎片，还进入了迷宫。胆小的搭档虽然很愤怒但是却没有勇气说出来，只好拜托主角和他一起去找它们算账。反正也变成怪兽了，跟他去看看吧！

かいがんのどうくつ(海岸的洞穴)	层数：5F
BOSS：瓦斯弹，超音蝠	推荐等级：5
突破要点：初期迷宫，用于熟悉迷宫的操作及系统。注意在能力被降低的时候可以站在迷宫内绿色箭头上使能力还原。	

终于打败了两个家伙，看着“强大”的主角和搭档，瓦斯弹和超音蝠只好交出遗迹碎片逃走



了。取回了自己的宝物，搭档对主角刮目相看，兴奋地邀请他一起去探险寻宝。真是异想天开啊，不过这份勇气值得鼓励，好吧，一起组成探险队吧！（第一次游戏存档）

Chapter2 行会入门

搭档带着主角又来到了行会的门前，原来在这个世界如果想要组成探险队，首先就要到这里来报到和登记才能被承认。但是怪声音又把搭档吓了一跳，可是主角一站上去，怪声音却变调了。往下一看，哈哈，原来是地鼠在辨认着通过的人呢，这次对新来的主角完全不熟悉失误了呢！进入行会，行会的大弟子音符鹦鹉来招待他们了，看来以后就要由它来照顾二人了。被鹦鹉带到老板的房间——原来胖可丁竟然是这里的老大！先进行探险队的登记吧，先给自己的队伍起个名字，然后就可以从胖可丁那里收到“探险队套装”还有初次见面的礼物了——道具袋以及后来的仓库在剧情发展中会逐渐扩充的，“见面礼物”根据游戏初的波长测试来决定；不过要成为真正的探险队还要经过严厉的修行，所以今天还是先回自



己的房间去睡个好觉休息休息吧！（参见上文存档介绍）

第二天一大早就被行会的闹钟重音怪的巨吼吵醒了，那个晕啊……别迟到了，赶快来到大厅，以后每天早上都会这样集合，然后音符鹦鹉就会分配一天的工作，然后就会解散了。这是来到行会的第一天，先听音符鹦鹉介绍一下任务系统吧！（参见上文任务系统介绍）之后就可以收到第一个委托了——帮助弹簧猪寻找珍珠。

しめったいわば（潮湿岩场）	层数：7F
BOSS：无	推荐等级：7
突破要点：注意从水面上过来的敌人。	

完成委托回到行会，收到了弹簧猪的谢礼，不过音符鹦鹉却冲过来抢走了大部分的奖金！原来行会的规定是自己只能拿到奖金的10%……算了，回到自己的房间，听搭档说了今天的探险感受以后就好好休息吧。



Chapter3 时空的呼唤

第二天的早上解散后，音符鹦鹉带着二人再次来到了一层的揭示板处，不过这次要介绍的是右边的通缉犯揭示板，一般这里的任务都是要与其他怪兽战斗的，而且有些难度，最好把等级练高了再接这里的任务。不过现在好像还没有任务，所以鹦鹉介绍完了以后叫来了行会里的小弟鲍牙狸，这个家伙因为自己终于也有了后辈感动不已呢！跟着鲍牙狸看一看行会里有些什么——毒蟾斗士的道具交换所，食堂和房间，接下来来到外面的宝物镇，虽然有七个设施可用，但是还没有全开张，这里是以后探险过程中将会经常光顾的一些地方，所以好好看看吧！

和变色龙老板对话打过招呼以后，看到玛利露兄弟路过这里买东西，正当主角帮露丽丽捡起它摔倒掉下的苹果时，突然眼前一道光闪过，好像听到有人喊救命？但是问别人别人都说没听到。来

到右边的广场，又看到露丽丽正在和素利普说着什么，两人很高兴地一起走了。但是当素利普很不客气地撞了主角一下时，主角竟然又产生了奇怪的预感，刚才看起来很亲切的素利普竟然在威胁露丽丽？回到行会找鲍牙狸对话，这时负责行会信息更新的三地鼠送来了通缉新情报，而大家看到的竟然是素利普！刚才的预感难道是真的吗？露丽丽有危险了，不管怎么样都去证实一下吧。

トゲトゲやま（荆棘山）	层数：10F
BOSS：素利普	推荐等级:11
突破要点：怪兽普遍比较耐打，多用技能攻击。BOSS战时要注意素利普的催眠，能够投掷睡眠种子让他先睡是不错的战术。	

在迷宫底层果然看到素利普在强迫露丽丽往小洞里钻。打败了他以后被这里的警察飞碟磁怪带走了，终于平安了，以后不能轻易相信别人啊。完成了任务回到行会，和大家一起吃晚饭吧。这天晚上，搭档告诉主角在这个世界里其实有种叫做“时之齿轮”的东西，控制着某个地区的时间的正常运转。但是，在外面的森林里，却出现了一个以时之齿轮为目标的黑影……

暂时没有了其他的任务，就从揭示板上多找几个任务来做一做，积累探险队等级点数吧。

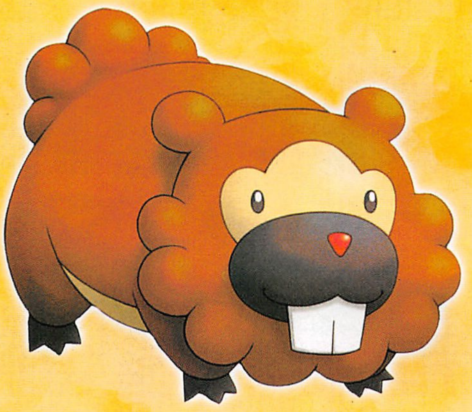


Chapter4 看守任务

做了几次任务之后，这天早上被重音怪叫住了，原来他和地鼠是负责行会的看门工作的，不过今天地鼠要外出，所以就只好让主角来帮忙了。看守的特殊任务，说不定很有意思呢！

◆看守小游戏操作方法：

主机上屏出现怪兽脚印，同时开始计时，在绿色计时条全部消失前，下屏上会依次出现怪兽信息：名称→头像→体型，通过点击判定怪兽，正确则可累计得分。每次共辨认6只怪兽，所花时间越短得分越高。答对4只以上可获得奖励，四只





以下音符鹦鹉和重音怪将暴怒，主角二人不能吃晚饭……

※剧情发展中将多次进行该游戏，不影响主线剧情发展；二周目行会毕业后可随时进行。

完成了看守任务，这一天也过去了。没有了其他的事情，继续完成揭示板上的委托吧。

Chapter5 初次探险

随着任务的完成，探险队等级也提升了。一天音符鹦鹉突然告诉大家，木崎森林的时之齿轮被偷走了，那个地方的时间全部都静止了！不过还不清楚是谁干的。不过就在这天，鹦鹉给两人分配了第一个真正的探险的工作，据说ひみつのたき（秘密瀑布）有宝藏，前去调查一下吧。在临走前风铃怪的编成所开张了，从本话开始，在迷宫中打倒怪兽有几率加入成为同伴。在瀑布前两人犯了难，这怎么调查呢？就在这时，主角的特殊能力又起作用了，他预感到曾经有人来过瀑布，就在瀑布背后的洞穴里！虽然非常难以相信，但是两人还是鼓起勇气一起跳进了激流的瀑布，果然和主角所预感的一样，这里就是たきつぼのどうくつ（瀑布洞穴）。

たきつぼのどうくつ(瀑布洞穴)	层数：9F
BOSS：无	推荐等级:12
突破要点：水系怪兽为主的迷宫。本迷宫开始可以捕获怪兽，可以培养几只辅助怪兽，蚊香蝌蚪的催眠推荐。	

在迷宫最深处找到了一颗超大的宝石，可是主角在接触宝石时，却又感觉到进入瀑布时想起的那个黑影似乎也到这里来过，不过他似乎触动了什么机关招来了洪水……看来这次要遭受相同的命运了。果然搭档在企图搬动宝石时触动了机关，汹涌的洪水冒出，把他们从山顶上喷飞到了一个很远很远处的温泉里……回到行会，在向音符鹦鹉报告这次探险的结果时，主角终于想起来

了，这次预感中的那个就是胖可丁老板！这天晚上，二人刚要睡觉，又被叫到了老板的房间，原来行会即将进行远征，希望他们能继续努力，也能作为行会的一员加入远征。



Chapter6 毒玫瑰队

这天解散后准备接新任务，怎么瓦斯弹和超音蝠在这里？这俩坏蛋竟然说自己现在也是探险队了？真不知道他们加入的探险队是什么样的。这时一阵恶臭袭来，原来是他们的头儿毒鼬王来了，他们三个组成了让人恶心的“ドクロース（毒玫瑰队）”探险队。

继续完成任务之后的一天，音符鹦鹉在集合时宣布有人要和他们一起进行远征！可是一看竟然是毒玫瑰队那三个家伙，大伙那个失望啊。可是胖丁却发怒了，唉，没办法，为了老板还是忍一忍吧。可就在这天晚上，这三个家伙竟然打起了餐厅的坏注意，悄悄溜进餐厅吃掉了全部的食物。第二天一早负责胖可丁伙食的音符鹦鹉着急了，没有了最喜欢吃的东西老板会发怒的！让主角二人赶快前往リンゴのもり（苹果森林）采摘大苹果回来，这个就是今天的任务了。



リンゴのもり（苹果森林）	层数：13F
BOSS：无	推荐等级:14
突破要点：草系和虫系怪兽为主的迷宫，水系主角需小心草系的体力吸收。	

终于找到大苹果树了，眼看就可以完成任务了，毒玫瑰队却在树上露出了踪影。他们又来捣乱了，好不容易找到的食物被他们全部带走了，这下没了办法，两人只好空手回去了。音符鹦鹉一听任务失败着急了，罚两人不能吃晚饭，并且还要在晚饭后到老板房间去受罚！果然，胖可丁因为吃不到自己的食物开始发怒了，可是毒鼬王却奇怪地进来献上了白天本来是主角他们找到的大苹果。胖丁终于开心了，可是毒鼬王怎么会来帮主角他们解围呢？晚上，两人饿着肚子睡不着，这时行会的同伴给他们悄悄送来了食物，狼吞虎咽地吃掉了。啊，有朋友的感觉真好啊！

继续完成任务，终于有一天，在饭桌前音符鹦鹉宣布第二天就要公布行会一起去远征的名单了！而就在这天晚上，上次的盗贼又接近了第二个时之齿轮。第二天，激动的时刻终于到来了，到底谁能去远征呢？当然是大家一起去了！一个都不能少！前些日子的担心一扫而光，可以和大家一起去进行远征的修行了！不过这次的远征是分组前进的，龅牙狸和二人成为了同伴，那么准备一下，向这次的修行目的地きりのみずうみ（雾之湖）前进吧！

Chapter7 行会远征之途

本次远征的第一个迷宫——えんがんのいわば（沿岸岩场），在迷宫入口处的袋龙石像是与宝物镇上的袋龙仓库相通的，可以存取道具或者存档。另外在进入的时候会有另外一个小迷宫可以选择ちいさなよこあな（小型洞穴），5F通过后返回入口处，可用作练级。

えんがんのいわば（沿岸岩场）	层数：9F
BOSS：无	推荐等级:16
突破要点：水系怪兽为主，同时要小心全范围攻击的冰系招式细雪。	

接下来面对的是远征的第二个迷宫——ツノやま（角山），同样在进入时有另一个小迷宫可以选择いわのよこあな（岩石洞穴），5F通过后返回入口处。

ツノやま（角山）	层数：14F
BOSS：无	推荐等级:18
突破要点：大部分的虫系怪兽，末入蛾的银色之风是全部屋范围攻击并且有几率全能力上升，后层出现的化石翼龙会消耗PP值。	



提前到达迷宫底层的龙虾小兵似乎发现了什么特别的东西，二人刚一到就被他拉到了一个倒塌的石像前面，这石像竟然是古拉顿？！上面还写着“日照当头，宝道开启……”的模糊的文字，这时主角的预感又来了，不过这次是听到的话，要开启古拉顿石像的秘密，需要一个叫日照石的物品。这时又突然想到搭档捡到的石头！果然古拉顿的石像在放入石头后放出了耀眼的光芒，眼前的浓雾也消失了，真正的目的地雾之湖出现在眼前。

Chapter8 古拉顿神像

终于经过了长长的征途来到了野营驻扎地，本以为是第一个到达呢，没想到却是倒数第一……这时主角好像觉得自己认识这个地方，是不是什么时候来过？大家开始汇总情报了，这时风铃怪告诉大家，在来的路上听说这里是黄圣菇的居住地，不过它有着能够消除来访者记忆的神秘力量，所以到现在都无法确认它是否真的在这里。听了这么有意思的事情当然要去找找了！就在新的迷宫入口处，搭档捡到了一块闪耀着漂亮光辉的红色石头。同刚才的迷宫一样，这里也需要选择，当然这次即将踏入的迷宫是のうむのもり（浓雾之森）。

のうむのもり（浓雾之森）	层数：11F
BOSS：无	推荐等级:20
突破要点：大部分天气是浓雾，每层的迷宫较大，注意从地图上看部屋是否有楼梯。	



Chapter9 雾之湖之谜

来到到处冒着蒸汽的雾之湖，看来内部一定很热了，为了探险，进去吧！就在这时，迷宫外面的石像前，毒玫瑰队却企图打倒胖可丁！胖可丁有危险了！

ねっすいのどうくつ(热水洞穴)	层数：8+8F
BOSS：古拉顿	推荐等级:23
突破要点：在迷宫中尽量不要和阳阳玛蜻蜓在一条直线上移动，因为它会远程攻击固定伤害20的招式；在进入后半段前别忘记存档。对付BOSS古拉顿可以采用异常状态或者降低防御然后攻击的策略。	

来到迷宫最深处，突然一声巨吼，大地开始震动，没想到从前方出现的竟然是大地神兽古拉顿！远古的神兽苏醒了吗？地面上的众人也感觉到了大地的震动，担心着两人的安危进入了洞穴，而就在树林里，躺着被胖可丁打趴下的三个坏蛋。

在众人赶到之前，主角与搭档二人就打倒了古拉顿。正在考虑神兽怎么会如此不堪一击时，古拉顿的身体竟然渐渐消失了！进入深处，漂亮的景色出现了，原来住在这里的是黄圣菇ユクシー，他守护着隐藏在这里的时之齿轮，古拉顿是他作出的幻象。不过遗憾的是，并不是他消除的主角的记忆。行会的众人也被这里的景色吸引了，大家共同保证会保守这里的秘密。黄圣菇也没有消除大家的记忆。这次远征终于带着美好的回忆结束了，大家回到了行会，可是主角还要继续去追寻自己的身世之谜，同时他也想弄明白，为什么在进入营地时会感觉到去过那里……

Chapter10 夜游神

远征刚结束，行会里就热闹了起来，原来有贵客来到——享誉探险界的知名人士夜游神来到了行会！在受到大家的热烈欢迎后，他向胖可丁问起了这次远征的成果。但是胖可丁却说什么都

没有发现——为了保守对黄圣菇的承诺大家隐瞒了经历的一切。虽然非常可惜，不过夜游神先生看来会在宝物镇待上一段时间了。主角二人也可以继续先做任务了。

第二天，主角再次被安排去采购老板的特定食物。来到变色龙商店，与老板对话后却被告知商店不提供预订服务……这时玛利露兄弟又来了，这次他们是在寻找露丽丽的专用道具みずのフロート，看样子还没有找到，但是听到这消息的瓦斯弹和超音蝠似乎又找到了陷害主角的坏点子……回到行会把商店老板的原话告诉音符鹦鹉，剩下的就让他去办吧，本来就是探险队，采购的工作不归咱管！

继续完成着揭示板上的任务，终于有一天，音符鹦鹉带来了时之齿轮再次被盗的消息。而就在这天晚上，古拉顿幻影再次被打倒，黄圣菇处的不速之客盗走了第三个时之齿轮，让黄圣菇对曾经的来访者产生了怀疑。次日解散后走出行会，玛利露又来委托了，看到他们拿来的奇怪的信上说他们正在寻找的道具在エレキへいげん（电气平原），那么就去跑一趟吧。当两人进入迷宫后，夜游神听说两人已经进入这里探险，大吃一惊，也匆匆赶去了。



エレキへいげん（电气平原）	层数:10+10F
BOSS：雷电狮，电光狮×8	推荐等级:24
突破要点：以电系怪兽为主的迷宫，注意迷宫里出现的小电狗是对付BOSS的重要人选之一，其拥有的特性避雷针可以把全部的电气系攻击吸引到自己身上并且无效，是水系主角或搭档的护身符；此外麒麟奇的高速移动无论是对于本迷宫还是后面的迷宫BOSS都是非常好的辅助队员，建议捕获培养。至于BOSS战的围攻，如果此时已经有全屏技能，比如海象球的细雪，将比较容易；否则应先处理HP低下的8只电光狮，然后再集中攻击雷电狮。	

迷宫的最深处二人发现了露丽丽寻找的道具，可是一群愤怒的电光狮跳出，统领的是一只雷电狮一声令下，二人遭到了围攻！好不容易战胜了众狮，雷电狮却放出了最强电力攻击要打倒两人！这时，夜游神赶到了，他劝退了群狮并带着二人回到了镇上，看来这次又是毒玫瑰队的阴谋了。当夜游神听说了主角的特殊力量后，博学的他果然知道这种神秘的力量叫做"时空呼唤"。但是当告诉他主角的名字时，他似乎想到了什么却没有说出来……就在夜游神说愿意帮助主角找回丢失的记忆时，龅牙狸跑来和三人说，行会里出事了！

Chapter11 盗贼草蜥蜴

回到已经乱成一团的行会，音符鹦鹉告诉大家，这次的时之齿轮又被盗了，而地点正是他们前不久远征时去过的雾之湖。会不会是有人走漏了风声？当然不会！通缉揭示板上贴出了真正的元凶——盗贼草蜥蜴！在胖可丁老板的激励下，大家决定这次要合力抓捕这个盗贼！为了寻找草蜥蜴和被盗走的时之齿轮，大家分头出发了，而主角二人这次要去调查的地方是きたのさばく（北之沙漠）调查。

きたのさばく（北之沙漠）	层数：15F
BOSS：无	推荐等级:25
突破要点：以地面系怪兽为主的迷宫，水系和草系应该比较轻松，但是要小心一些连续攻击技能；地面上捡到的坏掉的食物虽然可以回复满腹度但是会陷入异常状态，最好是站在楼梯上吃，完毕后在菜单中选择あしもと直接下楼即可接触。	

沙漠的最深处二人只看到了流沙漩涡，但就在这时主角找到了和在远征营地时一样的感觉，似乎来过这里！回到行会，看来大家都没有获得什么有用的消息。第二天，回想

起流沙，主角突然想到会不会和瀑布一样，秘密隐藏在其中？拉上搭档再去りゅうさのち(流沙之地）看看吧！两人鼓起勇气跳下巨大的流沙旋涡，果然来到了新的迷宫りゅうさのどうくつ（流沙洞穴）。

りゅうさのどうくつ(流沙洞穴)	层数:10+11F
BOSS：红圣菇	推荐等级:27
突破要点：毫不夸张地说，这个迷宫是前期最难的迷宫，多带些复活种子进去，迷宫里高手如云，个个都是身怀连续攻击技能的怪兽，而且部分还带有沙隐特性，在沙尘天气中回避率升高；其中一定要注意的是毒蝎子，它的飞弹针不但是连续技能还是远程攻击，千万不要和它在一条直线上移动，找楼梯下楼是该迷宫的主要任务。对付最后的红圣菇还是可以采用降低防御+攻击的方式。	

在流沙洞穴的最深处两人惊讶地发现了沙漠地下湖，而这里的水中也沉睡着时之齿轮。而这里的守护神就是红圣菇エムリット。认为是他们偷了雾之湖的时之齿轮的它不由分说地开始了攻击。打败红圣菇后，突然一个陌生声音出现，草蜥蜴也到这里来了！三人没有力量抵抗草蜥蜴，只好眼睁睁看着他跳入水中取走了时之齿轮，这里的时间也开始停滞，两人在红圣菇的催促下赶紧离开了这里。



Chapter12 唯一的可能

抓住草蜥蜴夺回时之齿轮的计划再次失败了，难道真的没有办法了吗？夜游神忽然发话了，在这个世界上，应该有三种力量守卫着，现在已经找到了两种，如果能找到最后的圣菇的话说不定还有一线希望！在主角的时空呼唤的预感和大家的共同努力下，终于知道了最后的蓝圣菇就在すいしょうのどうくつ（水晶洞窟），但是他似乎即将有危险了！那么赶快前往吧。

すいしょうのどうくつ(水晶洞窟)	层数：11F
BOSS：无	推荐等级:29
突破要点：迷宫中遇到隆隆岩或者隆隆石的时候最好不要恋战，其自爆的威力很大。	

在三根水晶柱前没有了道路，主角通过特殊力量知道，如果能把水晶柱调成与蓝圣菇所掌管的意志的颜色相同的谜题就解开了。调查三根水晶，当都成为蓝色时，新的水晶迷宫出现了。

だいすいしょうのみち(大水晶内部)	层数：13F
BOSS：草蜥蜴	推荐等级:30
突破要点：本迷宫的难点在于最后的BOSS，草蜥蜴的攻击相当高，能让其陷入异常状态是最好的应对办法，另外不要吝惜身上的补血道具，该吃的时候一定要赶紧使用。	

和预感到的一样，正当草蜥蜴威胁蓝圣菇时二人终于来到了迷宫底层，但是显然蓝圣菇已经战败了，这时，他使出最后的力量布下了水晶结界保护了这里的时之齿轮。无法取得时之齿轮的草蜥蜴见状反身向两人扑来！好不容易打败了草蜥蜴，这时夜游神赶到了，替两人挡下了草蜥蜴最后的一击。然而不可思议的事情发生了——两个人似乎相互认识？不仅如此，竟然还神秘地消失了？这时行会的众人赶来，把累倒的二人送回了行会。就在二人终于醒来和大家一起高兴时，宝物镇的集合警报响起来了。

Chapter13 夜游神的秘密



来到广场，三只已经恢复健康的圣菇同大家见了面，随后而到的夜游神讲出了让所有人都吃惊的事实——草蜥蜴和他都是从未来世界来到这里的！草蜥蜴这个坏蛋为了实施星之停止控制世



界来到这个世界盗取时之齿轮，而他正是为了抓捕他而来的！为了抓住他，需要大家的协助！于是，众人开始行动了……

继续完成揭示板上的委托，日子也慢慢流逝着。

终于有一天，宝物镇的集合警报又响了起来，草蜥蜴已经被成功抓到，夜游神要回到过去的世界了！看着被押送到广场的五花大绑的草蜥蜴，真替他惋惜……马上就要告别了，夜游神把主角二人叫到了面前，就在这时，夜游神突然脸色一变，一把抓住两人，拖入了时空之门，大叫着："你俩也一起来吧！"时空之门消失了，只剩下广场上一群不知道发生了什么事情的众人们……



Chapter14 前往未来世界

场景来到未来的暗黑世界，夜游神面前出现了一个恐怖的面孔……醒来的主角发现自己和搭档竟然被关在牢里，上前检查一下牢门似乎出不去，这就是对待来宾的方法吗？这时冲进来四只宝石眼，蒙上两人的眼睛带了出去。不一会儿，主角发现自己被绑在一个大柱子上，而搭档也被绑在旁边的柱子上。除了他俩——还有草蜥蜴也是！这里终于亮了，没想到竟然是处刑场。草蜥蜴告诉他们，其实夜游神所说的一切都刚好相反，他才是真正的企图制造黑暗世界的坏人！眼看就要执行处刑了，情急之下，突然想到也许有一种死法能死里逃生？没错，让他们"こうげき（攻击）"！果然和预料的一样，随着攻击绳子变松了，三人猛地挣脱了出来并消失了！敌人走后，他们才从地下钻了出来，多亏了草蜥蜴的挖洞啊。逃出处刑场，看到外面的未来世界竟然一片黑暗，不过还是先逃出这里再说吧。

くうかんのどうくつ（空间洞穴）	层数：8F
BOSS：无	推荐等级:32
突破要点：由于迷宫比较复杂，多带点食物；注意躲避气球鬼，由于引爆特性的存在在被打死时会发生爆炸，应从远处投掷道具打死以免自己遭遇不幸。	

くらやみのおか（暗黑之丘）	层数：15F
BOSS：无	推荐等级:32
突破要点：本迷宫有不少能够穿墙的鬼系怪兽，只能把他们从墙里引出来再打才有效。	

半路上，搭档开始想念行会的伙伴们，也不相信夜游神会是那样的人！不过，现在还是先去找草蜥蜴（ジュプトルをおいかけよう！）问清楚事情的真相吧（しりたいことがある），毕竟也只能信任他了（しんようするしかない）。

ふういんのいわば(封印的岩场）	层数:8F+6F
BOSS：鬼盆栽	推荐等级:33
突破要点：迷宫很复杂，而且出现怪兽都是防御力比较高的，善用弱化技能。对付鬼盆栽要注意其鬼+恶的双重属性以及削减PP的压力特性。	

话说草蜥蜴走在半路上，本来想一个人直接逃走，却被不明敌人给缠住了。当二人赶到时，看到草蜥蜴身上被怪光覆盖了，原来是鬼盆栽干的好事！把它打败后终于解救出了草蜥蜴，看着信任他的二人，草蜥蜴决定告诉他们发生的一切，并且一起去找回到过去的世界的办法！



Chapter15 星之停止的真相

在未来的世界里出现了次元之道，在那里有着能够控制时间的传说中的怪兽ディアルガ（钻石神兽迪亚路卡），他使时间停止造成了整个世界变成了暗黑的世界，而夜游神正是暗黑使者。草蜥蜴前往过去的世界寻找时之齿轮，就是想打破星之停止，但是却因为夜游神的谎言被抓住了。如果想要再次回去，就需要到くろのもり（黑森林），因为那里有能穿越时空的精灵雪拉比。三人来到黑森林，这里的情形终于让主角想起来了，这里不就是在过去世界时远征的营地吗？进入森林寻找雪拉比吧！

くろのもり（黑森林）	层数：8F
BOSS：无	推荐等级:34
突破要点：有草蜥蜴的帮助比较容易通过，注意观察迷宫地图寻找道路。	

为什么在森林的最深处仍然没有见到雪拉比？这时，可爱的雪拉比终于出现了，看来他对搭档的随意猜测很不满呢。当草蜥蜴拜托雪拉比再次帮助他穿越时空时，他说必须要前往森林最高处的时间隧道才能办到。不过就在这时，雪拉比似乎发现了关于主角的秘密……并且还说了奇怪的话："当时间回复时生命就会消逝，真的不要紧吗……"

もりのたかだい（森林高台）	层数：12F
BOSS：无	推荐等级:34
突破要点：迷宫里出现的怪兽防御都比较高，不过仍然有草蜥蜴在，主角就可以看着等经验值了……另外雪拉比是队伍的队医，可以不用担心异常状态。在这个森林里磨个一两级吧。	

好不容易来到了森林高台最顶端的时间隧道前，但是恐怖的事情发生了，夜游神和他的手下也到了这里，而暗黑迪亚路卡也出现了。再也没有信心抵抗的草蜥蜴终于说出了他的最后一线希望——当初和他一起回到过去的还有一个人类同伴！那个人的名字就是——主角！听到这里，主角和搭档呆住了，而夜游神却冷笑了起来，难道最后的希望也没有了吗？在搭档的坚持下，雪拉比用尽力量协助三人做了时空变换，但是很快被迪亚路卡打破了，终于在最后的关头，三人成功进入了时间隧道，聪颖的雪拉比也很快从敌人的面前消失了……



Chapter16 破晓的希望

回到了过去的世界，三人却没有了去处……搭档带着三人来到了他在加入行会前居住的鲨鱼岩，就在这里休息吧。这天晚上，草蜥蜴与主角说起了两人在未来世界里的羁绊，在来到过去世界时时空隧道里发生的事故，导致了主角变成怪兽失去了记忆。天快要亮了，搭档却在岩石边看着大海，草蜥蜴感谢他在时间隧道前的坚强时，搭档说，那是主角给他的勇气。第二天，为了帮助草蜥蜴拯救世界，向当初时之齿轮所在的地方出发。

キザキのもり（木崎森林）	层数：20F
BOSS：无	推荐等级:35
突破要点：女皇蜂的压力特性是削减PP的元凶，交给草蜥蜴去对付；勇吉拉的HP意外的多，所以如果对方在睡觉的话就不要靠近了；在这个森林里可以略微练级。	

森林的最深处仍然是一片死寂，时间仍然在停滞着。草蜥蜴取下了时之齿轮,要解决问题，就需要收集到全部的时之齿轮前往次元之道才行。三人先返回了鲨鱼岩的住处，这时搭档也带来了从镇上打听到的新消息，据说次元之道位于传说中的まぼろしのだいち（幻之大地）。经过三人商量后决定，由草蜥蜴去收集剩下的时之齿轮，而搭档和主角去寻找幻之大地的信息。但是从哪下手呢？主角突然想到了有可以去的地方，那就是——胖可丁的行会（プクリンのギルドにいこう），伙伴们一定会相信自己的（しんじてくれる），因为我们需要大家的力量！

Chapter17 行会的伙伴们

回到已经告别了很久的行会，二人仍然受到了行会伙伴们的热烈欢迎！接下来就该把发生的事情告诉他们了，不过显然他们也无法相信从两人嘴里说出的“事实”……但是随着点点滴滴的疑点的出现，大家逐渐想到夜游神在告别时的反常状态，终于，龅牙狸勇敢地第一个说愿意相信主角！于是，行会的同伴们都说出了自己的心声，愿意相信主角并帮助寻找传说中的幻之大地！并且胖可丁老板告诉二人，也许温泉处的煤炭龟爷爷知道些什么。

第二天醒来以后就抓紧时间前往たきつぼのどうくつ（瀑布洞穴）吧。在这里的顶层再次见到了煤炭龟，询问后关于幻之大地他似乎想起了一些的事情，据说那是一个隐藏在很远的大海里谁也没有去过的地方，只有被





选中的人才能够前往。不过老糊涂一犯，竟然忘记了被选中的人的条件！白高兴一场……

又过了一天，一大早煤炭龟就来到了行会，他终于想起来了，只有获得一种谁也没见过的花纹的东西才能够前往幻之大地！谁也没见过的花纹？说起来好像见到过……啊对了，搭档的那个宝贝说不定？赶紧拿出来一看，煤炭龟立刻认了出来，就是这个！难道这就是命运？胖可丁发话了，那个花纹，见过哟！就在いそのどうくつ(海滨洞穴），那里还有好强的敌人呢！音符鹦鹉一听胖丁提起这里变了脸色，似乎在那里发生过什么……明天大家一起去那里看看吧！不过谁也没注意到，行会门外，毒玫瑰队带走了正在自言自语的煤炭龟爷爷……二人回到鲨鱼岩的住处，看到了草蜥蜴的留言。时之齿轮已经快收集全了，夜游神也会来到这个世界，要抓紧了！不过今天难得有点时间，两人一起去海岸转转吧。

Chapter18 乘龙

来到海岸边的两人又想起了第一次见面的时候，就在这时，搭档发现不远处的海面上游过一个陌生的身影……夜晚，在海岸边，白天的陌生怪兽与老板胖可丁见面了，他们似乎已经是很早以前就相互认识了，而且两人间应该有过什么约定，现在已经到了可以实现的时候了。第二天，胖可丁却没有回来……音符鹦鹉只好硬起头皮自己带着行会的大家动身前往海滨洞穴了。这次就由音符鹦鹉和二人一起前进了。

いそのどうくつ（海滨洞穴）	层数:9F+5F
BOSS：多刺菊石兽×2，镰刀盔	推荐等级:37
突破要点：又是以水系为主的迷宫，地形很复杂，食物是必要的。值得一提的是最后的BOSS，攻击力真的很高，如果有弱化攻击的技能可以考虑使用。	

当来到迷宫中间的休息层时，偷偷跟来的毒玫瑰竟然又使坏抢走了搭档的遗迹碎片，这可是进入幻之大地的物品，赶快追上去！可是在迷宫底层，看到毒玫瑰再次惨败，到底是什么强敌在这里？从良心发现的毒鼬王那里取回了遗迹碎片，担心音符鹦鹉安危的二人来到了洞穴深处，却没看到敌人的影子。可当音符鹦鹉凭着过去的记忆向上看时，终于看到了曾经的冤家镰刀盔和多刺菊石兽。为了保护行会的后辈，音符鹦鹉用身体挡住了他们的攻击，自己却倒下了……敌人终于被二人赶走了，随后赶到的胖可丁和草蜥蜴看到这一幕，胖可丁伤心地哭了起来，原来他和音符鹦鹉曾经来到这里遇到相同的事情，那时也是鹦鹉挺身掩护了他……行会的众人为了送伤员回家无法继续前进了，接下来就交给主角、搭档和草蜥蜴三人吧！在洞穴深处，遗迹碎片和墙上的花纹发生了奇异的共鸣，乘龙出现在海面上，原来它就是带领被选择的人前往幻之大地的，向着最后的探险出发吧！



Chapter19 前往幻之大地

话说众人带着受伤的鹦鹉返回了行会，乘龙也载着三人前往幻之大地，到底胖可丁和乘龙是什么关系呢？原来当初鹦鹉为了掩护胖可丁受伤时，是乘龙帮助他们的，而帮忙的条件，就是胖可丁去帮忙寻找乘龙一直在等待的“被选定的人”。乘龙等待着，被选定之人前往幻之大地，去寻找沉睡在那里的古代的船“虹之石舟”，它将带领众人到达次元之道，去终结一切未了之事！在乘龙的引导下，终于进入了幻之大地这个传说中的地方，下面的路就要靠自己去探索了！

まぼろしのだいち（幻之大地）	层数:15F+8F
BOSS：夜游神，宝石眼×6	推荐等级:39
突破要点：有草蜥蜴做伴难度下降了不少，最后打BOSS的时候仍然应该优先处理小兵。	

幻之大地的尽头，是一个古老的神殿和祭坛，墙上的壁画勾勒出了来自远古的传说。三人来到

祭坛顶端，这里的石板上是用安农文字刻下的字样，草蜥蜴解读了出来——将选择之物放入缺口，虹之石舟就会苏醒。正当搭档按照石板上的文字要把遗迹碎片放入地面的凹槽时，夜游神终于来到了这里，看来与他的战斗是不可避免的，上吧！打败了夜游神，虹之石舟终于启动了。但是夜游神却挣扎了起来，草蜥蜴不顾一切地抱住他，牺牲了自己和夜游神一起消失在时空之门中……而他留下的是五个时之齿轮，和一份希望——

“我已经做好了消失的准备了……要提前告别了……你是我一生的荣耀，我的同伴……后面的拜托你们了！”

不能让草蜥蜴的牺牲白费，坚信他一定会有一个幸福的未来世界！捡起散落的时之齿轮，赶紧向着最后的战场前进吧！



Chapter Final 最后的冒险

两人乘着启动的虹之石舟来到了最后的战场，次元之道。

暗黑的邪神终于被打倒了，时之齿轮被成功地安在了石盘上，顿时，天空中无数的落雷劈下，

じげんのとう（次元之道）	层数:13F+11F
BOSS：迪亚路卡	推荐等级:40
突破要点：最后的迷宫就带上回复PP的药安心使用技能杀敌吧。暗黑迪亚路卡的特性是威吓，50%几率无法行动，并且还有范围攻击技能时之咆哮,很难缠的对手,所以包里除了PP药之外……装满复活种子吧……	

次元之道崩溃了……重新睁开双眼，看到钻石兽就站立在二人的面前，不过已经消失了黑暗力量的他也终于正常了，此时，地面的时间也重新开始了走动，处处鸟语花香。

返回的途中，主角突然感觉到脚步很沉，想起雪拉比、草蜥蜴还有夜游神的话，明白了——当历史改变、未来世界回复正常的时候，就是来自未来的他消失的时候了……

“抱歉……虽然一直没有跟你说……看起来要在这里再见了……历史改变的时候,来自未来的我们也会消失……这就是……消失的命运吧……就算是自己也要坚强哦！去把这里的事情告诉大家，不要再逃避自己……一直以来谢谢你了……一起修行、探险，能和你成为朋友，真是太好了……你给我的记忆……永远不会忘记……”

主角在一片光芒中消失了。带着无尽的遗憾，搭档回到了外面的世界，在和大家一起庆祝世界和平后独自来到了海岸，想起一起冒险、带给他勇气的主角，不禁哭了起来……

（通关画面之后）

屹立在次元之道顶端的钻石神兽迪亚路卡说道，现在是送给你们回礼了！随着一道光芒散去，主角的身影再次出现在海岸边，两人又回到了再次相遇的那一天的情景……

二周目事件攻略

※以下剧情部分是任务探险队等级或任务点数、天数触发，在无法触发时请先做任务积累探险队点数。

一、行会毕业考试

剧情：胖可丁通知二人即将进行毕业考试，同时得知在しんぴのもり(神秘森林)可以进化的消息,前往宝物镇遇到正好要去那里的太阳熊和月亮熊之后就可以出发了。大魔王正在那里等待着二人,打败了大魔王之后就可以在光之泉进化了。

しんぴのもり（神秘森林）		
层数：13F	BOSS：行会9人组	奖励：光之泉出现

◆进化说明：

本作中进化方式发生变化,在发生完毕业考试剧情之后即可在迷宫列表中出现ひかりのいずみ(光之泉)，前往后会列出已满足进化条件的怪兽列表,之后只要选择怪兽就可以进化了。但是主角和搭档暂时不能进化,要待噩梦剧情发生完毕后,满足一定条件方可进化,详情见下期深入研究篇。

二、机密等级

剧情:在变色龙商店门前与吸盘魔偶对话,得知钢铁螳螂前往ふぶきのしま(暴风雪之岛)修行,但是还没有回来,主角二人前往查看。救出被困的钢铁螳螂后获得『シークレットランク(机密等级)』。

ふぶきのしま（暴风雪之岛）		
层数：19F	BOSS：无	奖励：无

クレバスのどうくつ（雪缝洞穴）		
层数：9F+4F	BOSS：雪女	奖励:シークレットランク

三、海之王子玛娜菲

剧情：在行会中与向日葵对话，得知とざされたうみ(封闭之海）的消息，前往后在迷宫底部得到神秘之蛋，次日孵化为玛娜菲。从音符鹦鹉处得知需要喂给它あおいグミ，这种道具可以在えんがんのいわば(沿岸的岩场)捡到，喂了两次之后，到海边散步的玛娜菲病了，为了让他恢复健康前往きせきのうみ(奇迹之海)帮助海之精灵菲奥奈赶走暴鲤龙后获得フィオネのしずく(菲奥娜的水滴)。但是为了玛娜菲只能让他回到了海里……

とざされたうみ（封闭之海）		
层数：20F	BOSS：无	奖励：宝箱×3,神秘之蛋

きせきのうみ（奇迹之海）		
层数:18F+4F	BOSS:暴鲤龙	奖励:フィオネのしずく

四、遗迹宝藏

剧情：探险队チャームズ出现在行会，并带来新迷宫出现的消息，随其前往突破迷宫后由圣柱王开启新的藏宝遗迹迷宫。

ばんにんのどうくつ（看守的洞穴）		
层数:3F+3F+4F+5F	BOSS:三圣柱+圣柱王	奖励:新迷宫开启

突破方法：迷宫中出现安农击倒后将出现对应字母的符石，按照石板上的字母收集齐符石后调查石板即可出现通路，BOSS战后进入下一阶段。符石使用后会消失。

かくされたいせき（隐藏的遗迹）		
层数：30F	BOSS：无	奖励：宝箱×6



五、噩梦消逝

剧情：幕后黑手噩梦兽来到现世，阴谋除掉主角与搭档二人。主角两次怪梦中见到梦兽说他们将导致世界崩溃。次日露丽丽陷入噩梦无法醒来，二人前往しゅぎょうのやま（修行之山）找来了可以让人进入梦境的素利普帮忙进入了あくむのなか（噩梦之中）。再次见到梦兽时由于素利普的到来梦兽消失。次日早晨主角终于想到梦兽的话有些问题（选择クレセリアのことば），为了得知真相前往海边询问乘龙，得知控制空间的神兽パルキア可以帮忙。当晚パルキア出现，却要杀死二人，被带往そうのさけめ（层之裂缝），打败了帕鲁基亚后进入其梦境梦兽再次现身，然而此时真梦兽出现揭穿了噩梦伪装的假梦兽，三人为了彻底摧毁噩梦企图让噩梦再次吞掉整个世界的阴谋向最后的舞台やみのかこう（暗之火口）前进了。打败了噩梦后终于完结了一切。

しゅぎょうのやま（修行之山）		
层数：20F	BOSS：无	奖励：无

あくむのなか（噩梦之中）		
层数：17F	BOSS：无	奖励：无

そうのさけめ（层之裂缝）		
层数：15F+9F	BOSS：帕鲁基亚	奖励：无

やみのかこう（暗之火口）
层数：15F+15F
BOSS：噩梦兽+阿柏怪+盔甲暴龙+熔岩蜗牛+梦魇+钢甲暴龙+鸭嘴暴龙
奖励：次日梦兽加入

六、玛娜菲回归

剧情：二人听说玛娜菲回来了，前往海岸与玛娜菲重逢，对话后玛娜菲加入探险队。加入后三日，玛娜菲散步时发现新迷宫うみのリゾート（海之胜地）。

うみのリゾート（海之胜地）		
层数：19F	BOSS：无	奖励：宝箱×4

广告：隐藏迷宫开启！全神兽捕获判明！特色迷宫突破心得！不可思议的任务密码！敬请期待《口袋妖怪不可思议的迷宫时・暗探险队深入研究》！



游戏要素深入研究

口袋迷宫从前作开始就以感人的剧情和丰富的分支要素吸引了众多的玩家，自然本作也延续了这一传统，在《时·暗探险队》的双周目剧情以外，还有众多的游戏隐藏要素等待着玩家去一一挑战，无论是隐藏迷宫还是怪兽培养，都值得各位在通关之后继续燃起迷宫探险的热情，在此就把这众多要素呈现给诸位，期待着您在游戏中找到更大的乐趣：

- **◆不可思议的信件委托**
  - 隐藏迷宫大揭秘
  - ？？？报酬
  - 版本特有怪兽及道具出现方法
- **◆怪兽收集及培养**
  - 神兽捕获地点
  - 怪兽特殊进化方式
  - 怪兽聪明度分组及特殊能力获得
- **◆宝箱与专用道具交换**
- **◆“4+1”特色迷宫突破指南**
- **◆全游戏记录一览**

不可思议的信件委托

任务系统是游戏中非常重要的分支系统，不仅起着推动剧情发展的重要作用，同时也是避免游戏只有主线剧情而显得有些单调的“调味料”。在进行深入研究前，还是先来详细说一下关于委托任务信的具体形式：

いらいしょうさい
だれか オバイトのウロコをとってきてください!! おねがいします!
いらいぬし: ゴリンク
もくてき: オバイトのウロコを さがす
ばしょ: ???
せいげん: なし
むずかしさ: C (20)
おれい: ???
ふしぎなメール: 78SR-H2MP0+4 Y6FY1&Y+#R9S

■其中各项的意义是：

いらいぬし：委托人；

もくてき：目的，常见的有寻人、送物等，若其中出现蓝色字体的怪兽名称，即需要找到位于该层的此怪兽NPC或者带着该怪兽进入迷宫，若其中出现粉色字体的物品，则表示需要持有该物品与对应怪兽说话；

ばしょ：场所，即完成该委托要去的迷宫及层数；

せいげん：限制，一般为なし，即无限制，游戏中后期会出现要求特定怪兽或特定种类的限制，比如要求队伍中有某只怪兽、或者必须是××系的怪兽才能完成的任务，如果不是特殊需要或者能够轻易满足条件的话，不建议接收有限制的任务委托……

むずかしさ：难度级别，按照EDCBAS、1★到9★难度递增，括号内为任务点数，积累后可使探险队级别提升；

おれい：报酬，一般为金钱或道具，至于???报酬的……请看后文；

ふしぎなメール：任务密码，可在游戏开始菜单中输入来接受该委托。

通过游戏菜单输入任务密码的方法：在游戏开始菜单中依次选择「ふしぎなメール」→「ふしぎなメールを　うけとる」→「パスワードでうけとる」→输入12位密码→「おわる」。如果输入成功的话，会显示信件已接受并进行游戏存档，之后进入游戏就可以在身上发现该委托；如果失败则显示是否要修改输入的密码。

注意：

※输入密码显示无法接受时请先检查密码是否输入正确，如果确认正确无误的话，有可能是本任务密码在你的游戏中无法被认可，这样的情况是存在的；

※请在通过密码获得任务前尽量先完成剧情，在剧情未发展或探险队等级不足时，可能出现“该任务暂时不能接受”的情况；

※通过密码认可的任务内容有可能发生变化；

※游戏中最多同时接纳8个任务，包括游戏记录中已接受任务和密码输入任务。

※已接受任务无法开启可能的原因是：该任务与其他已开启任务有冲突，比如已经有任务要求带有同伴、或者在同一迷宫的同一层；该任务所在的迷宫还未开启。

经过以上介绍，各位应该已经对任务系统有了详细的了解，那么就来看看在任务系统中隐藏的秘密吧！



隐藏迷宫大揭秘

在游戏过程中，偶尔会看到揭示板上会出现任务场所「ばしょ」是？？？的迷宫——由于在揭示板上会显示出任务场所，所以这样的任务非常明显，并且一般来说，这样的任务都是要求和某怪兽一起去探险，当然这就是在提示你——有新的地点出现了！赶快接受这个委托吧，然后只要在委托列表里打开这个委托，就会有新场所的迷宫出现在地图上了。接下来，随便玩家扔掉这个委托也好，带着怪兽前去冒险完成委托也好，新出现的迷宫都不会消失掉，可以自由进行选择了。

游戏中以这样的方式出现的迷宫总共有12个，必须通过任务来进行开启。当然，无论是哪个游戏，肯定都能在揭示板上找到这12个迷宫的对应出现任务，只是出现的几率不一定而已，一旦发现，千万不要错过哦！另外，每次去迷宫里冒险归来的时候，揭示板上的内容都会更新，所以也别忘了每次回来以后再去揭示板上看看有没有场所是？？？的新任务出现哦！在此，为大家提供一组迷宫任务密码，看看这12个迷宫是否全都已经开启，如果没有的话也可以试试下面的密码：

？？？报酬

在委托中，除了场所之外，有时会发现委托的报酬「おれい」也是？？？。看到这种委托就可以知道：有怪兽可以加入你的探险队了！这样的委托在完成后，一般作为谢礼，委托人会提出要求让自己加入探险队，或者送给你一个精灵蛋作为谢礼。无论是哪种情况，都是有新同伴将要加入探险队了。当然委托人直接加入非常简单，直接答应他的请求就可以了，不过如果收到的是精灵蛋嘛，就有点说头了——

1、这个蛋不是委托人自己的蛋！也就是说，蛋里孵化的怪兽种类与委托人无关，并且通过委托收到谢礼是获得蛋的唯一途径；

2、其次，从蛋里孵化的怪兽种类，是完成委托所在层中出现的敌方怪兽的随机一种的最初级形态；

3、孵化的小怪兽的性别由层数决定，奇数层为公，偶数层为母；

4、怪兽的孵化在幸运蛋饲育屋进行，首先进行怪兽种类鉴定，然后经过几天（完成任务或通过迷宫后回基地睡觉为一天）后即可孵化，与幸运蛋对话即可放入编成所，在已有蛋期间不能再获得新蛋，相应的任务报酬变为金钱；

5、孵化的怪兽的初始能力（等级为1级的能力）与普通怪兽相比，HP+10，双攻双防各加5，此外在四项技能空格中，除习得基本技能之外，随机习得可遗传技能填满4项技能。

各位请注意最后一点，从蛋里出生的怪兽不仅有着超高的初始能力，而且还有着特殊的技能——在口袋正统续作《钻石/珍珠》中的遗传技能！这是习得无法通过升级习得的遗传技能的唯一办法，一定不能放过！而且一旦升级的时候

迷宫	层数	任务密码
ちいさなはらっぱ	5F	7+21 NNRN %NQNP+FQ KP%5 P##=
オレンのもり	5F	C56+ @PSR 0CTRRJ#0 0&%1 RS6R
みどりのそうげん	6F	=TQK JX1X T@95H3H- FC8F 7-PY
しずかなかわ	8F	4P&8 5T7C =3+8M-C3 TS5P J5K7
めいきゅうのどうくつ	10F	78SR -H2M P0+4Y6FY 1&Y+ #R9S
コロコロどうくつ	13F	8=S+ 2Y2& Y4T=16HY R2&W XHF8
かがやきのおか	18F	T8XW FJF8 3P39-8N8 6M+W RQ0%
みかいのこうや	18F	S7SS %=69 JJ9=JWJ& NT1H 38K1
かぜのれいほう	20F	F17R 0X33 9XJ6CW4= FXTM =%1C
しあわせみさき	20F	36T4 =%SC 6HY=J%68 WMYK TSCR
はてのみずうみ	25F	XTWQ 1J4- 4-W=&2W7 2R91 @1#3
あんやのもり	25F	#@6W R41Y 26-RJ=JN 2J6W NH46

忘掉这些宝贵的遗传技能的话是无法通过连结店的回忆重新习得的！怪兽培养，要从娃娃抓起！所以如果想获得有珍贵的遗传技能的怪兽，就尽量多做一些？？？报酬的任务吧！

※注意：孵化怪兽的初始能力及遗传技能仅限于普通迷宫，对于后期的等级强制从1开始的迷宫来说无效，即进入此类迷宫后初始能力与普通怪兽初始能力相同，并且无遗传技能（众人：怒！说了这么半天还是只能做收藏用啊！）。

版本特有怪兽及道具出现方法

既然这次老任又一次骗钱地出了两个版本的探险队，当然也多少会有些差别了。不过这次的剧情完全没有区别，两者的不同仍然体现在迷宫内出现的个别怪兽以及道具的不同，此外商店里卖的道具种类以及宝箱里出现专用道具的几率也有不同，不过不在现在的讨论范围之内。同一个迷宫中，两个版本里出现的怪兽种类可能有所区别，比如时版将会出现电栗鼠，而在暗版里则会出现卷耳兔等等，而道具じゃあくなタネ（邪恶种子）只在时版中出现，自己食用或向敌人投掷会使自身或敌方的防御以及特防能力下降到最低，相应地，在暗版里就有もうげきのタネ（猛击种子，自己食用或向敌人投掷会使自身或敌方的攻击以及特攻能力上升到最高）。当然通过无线通信的道具交换可以进行两个版本的道具互传，但是对于没有条件的玩家，就需要通过做任务来使这些版本限定道具出现在另一个版本里了！下面把这些任务公布给各位，这样一来，就可以在任意版本中捕获到心仪的怪兽了。



让时版限定怪兽或道具出现在暗版的任务		
怪兽	バタフリ－（巴大蝴）	–8MM X#H– MQ9@M9=H FF#+ 6@PW
怪兽	ミツハニ－（三目蜂）	CHT– 0Q%H #+4&CFK3 9F8S 13MY
怪兽	パチリス（电栗鼠）	MT4% 4KH7 1CWJNPJ6 312H SYTX
怪兽	リオル（鲁里奥）	7J#8 –JP2 @YQP0&H8 9P4X W0@0
道具	じゃあくなタネ（邪恶种子）	Q0#M QF1X @C%2C+=5 FR32 %Q7P
让暗版限定怪兽或道具出现在时版的任务		
怪兽	スピア－（大针蜂）	2F–& KTWY –ST60W8W 16Y= &+26
怪兽	ミノムッチ（蓑叶虫）	8MX3 348S KWKQ03W% Q&M@ 12SP
怪兽	ミミロル（卷耳兔）	#R%N KSM8 6S#&2#=# JJ## MW30
怪兽	ロトム（电弧灵）	OK3% 1Y&W H3M44P6R &RW0 +–PW
道具	もうげきのタネ（猛击种子）	789S 6&2J S56@@RY0 Q––F 1M+R
※神兽NO.150超梦与NO.251雪拉比分别为暗版限定怪兽与时版限定怪兽，出现地见下文。		

 怪兽收集及培养 

神兽捕获地点

神兽一项是口袋游戏中的重头戏，以其强大的实力和稀有度吸引着各位玩家的视线和钟爱，因此，在各个游戏版本中收集齐全神兽也是游戏必不可少的任务之一——理所当然的，游戏也会通过一些方式来增加获得这些特殊稀有怪兽的难度，比如特定场所、官方活动等等，探险队中也不例外。本作的神兽主要有三种获得方式：

剧情自动加入，只要剧情发展到了就会自己要求加入，最简单的获得方法，可惜很少；特定迷宫BOSS，一般这类的神兽都是在迷宫的最深处作为BOSS出现，只要战斗获胜就可以加入，并且与迷宫前作的“一定几率”加入相比作出了简化，只要二次战胜就会加入（一般第一次战斗都是剧情战斗）；最后一种是在某些迷宫的特定层作为敌方怪兽出现，与其他野生怪兽混在一起，全层范围内移动，击倒后一定几率加入。这几种

出现方式相比，自然是最后一种最难获悉，不仅要知道对应出现的迷宫以及层数，还要在一层的范围里追寻神兽的足迹，最让人头疼的是打死了还不一定加入……（不过比起前作每次跑到迷宫最深处去打死还不一定加入似乎容易一点……）

要捕获神兽，需要提前获得两个特殊道具：なぞのパーツ（谜之零件）和ひみつのせきばん（秘密石板），这两个道具是召唤神兽在对应地点出现的必需物品，对于上述第三类神兽中的一部分，需要将此道具带在道具包里神兽才会出现，而这两个道具也是通过完成任务才能够获得的，在发现揭示板上有关于这两个道具的任务时，一定不能错过！在此也提供一组可以获得这两个道具的任务密码：



なぞのパーツ（谜之零件）	RWJS K3-1 JT2R4N#% N2RT MM#J
ひみつのせきばん（秘密石板）	FFT7 2Y&0 2&X+2S@6 2675 =3CX

在此，把全部历代神兽的出现地点以及加入方式列出，提供给各位作为参考，以下均已经过验证，神兽必定会出现在该迷宫的对应层数，请前往此处多转转一定会有所收获：

NO	怪兽	中文名称	出现地点	出现条件
NO.144	フリーザー	急冻鸟	【暂未公布官方任务】迷宫なだれやま最深层BOSS	完成二周目机密等级剧情，获得シークレットランク（机密等级）
NO.145	サンダー	闪电鸟	エレキへいげん7F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.146	ファイヤー	火焰鸟	さいごのま40F	一周目通关后前往卡拉卡拉道场
NO.150	ミュウツー	超梦	やみのかこう6F	限定暗版、持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.151	ミュウ	梦幻	【暂未公布官方任务】迷宫ミステリージャングルBOSS	完成二周目机密等级剧情，获得シークレットランク（机密等级）
NO.243	ライコウ	雷皇	かくされたいせき20F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.244	エンテイ	炎帝	やみのかこう最深部10F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.245	スイクン	水君	さいごのま29F	一周目通关后前往卡拉卡拉道场
NO.249	ルギア	路基亚	とざされたうみ18F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.250	ホウオウ	凤王	かぜのれいほう19F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.251	セレビィ	雪拉比	しんぴのもり10F	时版限定，持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.377	レジロック	岩圣柱	ばんにんのどうくつBOSS	完成二周目遗迹宝藏剧情
NO.378	レジアイス	冰圣柱	ばんにんのどうくつBOSS	完成二周目遗迹宝藏剧情
NO.379	レジスチル	钢圣柱	ばんにんのどうくつBOSS	完成二周目遗迹宝藏剧情
NO.380	ラティアス	拉提亚斯	そらのさけめ10F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.381	ラティオス	拉提奥斯	そらのさけめ最深部5F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.382	カイオーガ	海皇牙	【暂未公布官方任务】そこなしのうみBOSS	完成二周目机密等级剧情，获得シークレットランク（机密等级）
NO.383	グラードン	古拉顿	【暂未公布官方任务】迷宫かげろうのさばくBOSS	完成二周目机密等级剧情，获得シークレットランク（机密等级）
NO.384	レックウザ	天空龙	【暂未公布官方任务】迷宫てんくうのかいだんBOSS	完成二周目机密等级剧情，获得シークレットランク（机密等级）
NO.385	ジラーチ	许愿星	さいごのま23F	一周目通关后前往卡拉卡拉道场
NO.386	デオキシス	迪奥西斯	かがやきのおか17F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.480	ユクシー	黄圣菇	ねっすいのどうくつBOSS	一周目通关
NO.481	エムリット	红圣菇	りゅうさのどうくつBOSS	一周目通关

NO	怪兽	中文名称	出现地点	出现条件
NO.482	アグノム	蓝圣菇	だいすいいしょうのみちBOSS	一周目通关
NO.483	ディアルガ	迪亚鲁卡	じげんのとうBOSS	一周目通关后在海岸与乘龙对话前往
NO.484	パルキア	帕鲁基亚	そらのさけめBOSS	完成二周目噩梦消逝剧情
NO.485	ヒ-ドラン	炎钢巨兽	【暂未公布官方任务】迷宫 きょだいかざんBOSS	完成二周目机密等级剧情，获得 シ-クレットランク（机密等级）
NO.486	レジギガス	圣柱王	ばんにんのどうくつBOSS	完成二周目遗迹宝藏剧情
NO.487	ギラティナ	冥龙王	【暂未公布官方任务】迷宫 せかいのおおあなBOSS	完成二周目机密等级剧情，获得 シ-クレットランク（机密等级）
NO.488	クレセリア	梦兽	自动加入	完成二周目噩梦消逝剧情
NO.489	フィオネ	菲奥奈	きせきのうみ底层	完成二周目玛娜菲剧情
NO.490	マナフィ	玛娜菲	自动加入	完成二周目噩梦消逝剧情
NO.491	ダ-クライ	噩梦兽	きせきのうみ3Fしんぴのもり13F そらのさけめ14F多处出现	完成二周目噩梦消逝剧情，持有 ひみつのせきばん或なぞのパ-ツ
NO.492	シェイミ	草刺猬	无数据不可捕获	——
NO.493	アルゼウス	超神兽	无数据不可捕获	——

※注意：

1、超梦和雪拉比分别为两个版本限定神兽，可通过无线通信或WIFI通信等方式传送队伍或接收救助委托等方式使另外一个版本获得神兽资料即可使其在对应地点出现；

2、其中标明【官方任务】字样的迷宫为特殊迷宫，可通过任务密码开启，但目前官方并未公布对应迷宫的任务密码；

3、底层BOSS型神兽在捕获后前往迷宫仍可挑战，野生型神兽在捕获后不会再出现。

怪兽特殊进化方式一览

由于涉及到迷宫游戏的特殊性，对于其中怪兽的进化方式进行了对应调整，在此限于篇幅,并不会将全部怪兽的进化方式及进化条件一一列出，而是根据口袋正统续作《珍珠钻石》里怪兽的进化方式列出在迷宫中对应调整的进化方式：

《钻/珍》中的进化方式	迷宫中的进化方式
等级进化	等级进化（要求等级不变）
使用进化道具进化	使用进化道具进化（要求进化道具种类、名称不变）
习得特定技能进化	习得特定技能进化（要求习得技能不变）
性别限定进化	性别限定进化（要求性别不变）
亲密度进化	聪明度达到3星进化
通信进化	使用特定道具つうしんケ-ブル（通信线）进化
根据时间进化（白天/黑夜）	使用特定道具进化たいようのリボン（太阳缎带） 对应白天げっこうのリボン（月亮缎带）对应夜晚
NO.292鬼蝉	NO.290钻地虫进化时同时出现
美丽度进化（NO.349丑鱼）	使用特定道具うつくしスカ-フ（美丽围巾）进化
队内有限定怪兽进化（NO.458小蝠鱼）	限定怪兽（NO.223铁炮鱼）捕获进化
特定地点进化(殿元山/草石附近/冰石附近）	使用特定道具进化テンガンざんせき（殿元山石） 对应殿元山こけむしのいし（苔藓之石）对应草石 附近とうけつしのいし（冻结之石）对应冰石附近

※单个怪兽需要两个以上进化条件时需要同时满足两个进化条件，比如纽拉进化需夜晚持有するどいツメ进化，则对应迷宫中需有げっこうのリボン和するどいツメ两个道具方可进化。

※两主角怪兽进化条件：完成二周目噩梦消逝剧情；捕获珍珠神兽帕鲁基亚；完成玛娜菲回归剧情，发现迷宫うみのリゾ-ト（海之胜地）后二人即可进化。

怪兽聪明度分组及特殊能力获得

在迷宫系统中，怪兽的能力值里没有了速度，

但是新增了一项聪明度，也就是怪兽的智商——在游戏菜单中チーム里选择单个怪兽，然后选择つよさをみる（查看状态）,第一页下方的かしこさ所显示的星星多少就是此怪兽智力的高低了。这个数值的提升可以使怪兽获得一些能够方便探险的特殊能力：

特殊能力	能力效果	聪明度分组							
あいしょうばつぐん	如果攻击属性克制对方，则攻击会心一击率上升			C	D	E		G	
あいてえらび	优先攻击属性克制对方的怪兽			C					
あくういどう	可以在任意地形移动、破坏墙壁前进	特殊二组							
あてにげ	不会受到对手的反击伤害		B	C					
いあつかん	攻击对手时有几率使对手害怕							G	H
いっぱつひっちゅう	普通攻击必中								H
いどうゆうせん	相比于攻击对手，优先跟随队长进行移动	A			D	E			
いやしのちえ	使用HP回复技能或道具时回复量增多					E	F		H
うらぎらない	陷入混乱状态时的攻击也不会给我方成员造成伤害	A	B	C	D	E	F	G	H
おうえん	身边的同伴怪兽攻击及特攻上升一级					E			H
かいふくたいしつ	可自动回复的异常状态的回复速度变快	A	B	C			F		
かたならし	空攻击一次，下次攻击时特攻上升一级	A	B					G	
かみひとえ	不容易受到敌人的会心一击	A	B				F		
カンがいい	可以得知本层楼梯所在的方向	A	B	C	D				
かんつうなげ	投掷的道具能够穿过墙壁和怪兽			C	D	E		G	
くうかんはあく	在地图上显示本层地形		B		D				
こうげきてき	攻击和特攻上升一级，防御和特防下降一级							G	
ごうわん	投掷道具造成的伤害增加							G	H
コースかくにん	受到墙壁或其他怪兽阻碍时不使用技能或道具	A	B	C	D	E	F	G	H
コレクター	打倒怪兽时获得宝箱几率上升				D				
サバイバル	满腹度回复量增多，吃坏掉的食物不会陷入异常状态				D			G	H
じかんだんそう	移动速度上升一级	特殊一组							
しゃこうか	被击倒的怪兽加入率上升					E	F		
しゅうちゅう	攻击命中的时候命中率上升一级、回避率下降一级	A						G	
しょうエネ	满腹度下降速度减慢								H
じょうたいかくにん	不使用会使自己陷入异常状态的技能	A	B	C	D	E	F	G	H
じょうぶ	最大HP+10						F	G	H
しりょくじまん	移动时可以使未发动的陷阱发动	A	B			E			
しんこきゅう	通过一层时PP回复少许					E	F		H
すいすいあるく	可以通过水及岩浆地形			C	D		F		
スキがない	攻击未命中敌人时可后退与敌人拉开一格间距			C			F		H
すきまとおし	使用投掷类道具和远距离技能时对同伴怪兽无效	A		C		E			
すばやくかいひ	容易避开攻击	A	B				F		
だいたんふてき	优先攻击经验值高的怪兽		B					G	
だいちのめぐみ	当作为队长时，对自己使用的种子和树果效果也会施加到队员身上					E	F		
たげい	PP最大值+5			C	D				
だっしゅつ	从迷宫里救助	A	B	C	D	E	F	G	H
ためいらず	消费2PP，在一回合中使用需要两回合才能发出的技能			C				G	
ちょうかいふく	步行HP回复速度变快		B				F		H
ついげき	可以进行追加攻击	A						G	
てがたくこうげき	优先攻击HP低的对手						F		H
てがはやい	2次攻击	A	B						
てんさいはだ	获得更多经验值		B	C					
どうぐキャッチ	没有装备道具的时候可以接住一些道具	A	B	C	D	E	F	G	H
どうぐマスター	可以自动使用道具	A	B	C	D	E	F	G	H

特殊能力	能力效果	聪明度分组							
どたんば	HP减少至危急状态时回避率上升两级	A						G	
なかままもり	身边的同伴精灵的HP减少到危急状态时代替其接受敌人的攻击伤害					E	F		H
ねぎり	迷宫内的商店里可以高价卖出道具低价买进道具				D	E			
ねらいうち	攻击容易命中要害	A		C					
ハウスよけ	不会进入怪兽屋			C	D	E	F		H
ハナがきく	可以得知本层所有道具数量		B		D				
はんげき	受到攻击时马上反击，给予对手小伤害	A							H
ふみんふきゅう	不会陷入睡眠状态				D	E		G	
マグマがきらい	避开岩浆行走	A	B	C	D	E	F	G	H
まけんき	反击状态，同时防御下降一级							G	
みがまえる	防御和特防上升一级，攻击和特攻下降一级								H
ムラつけ	属性克制的伤害倍率增大		B					G	
めくばり	拾到金钱的数量比显示出来的数字数量增多				D	E	F		
ようりょうよし	有几率使用技能不减少PP	A	B	C	D				
わざだけつかう	只使用技能攻击	A	B	C	D	E	F	G	H
わなはずし	有几率消除已经踩上去的陷阱			C	D	E	F		
わなふまず	避开可以看到的陷阱行走	A	B						

※聪明度能力查看方式：在游戏菜单中チーム里选择单个怪兽，然后选择かしこさをみる，即可查看聪明度获得的特殊能力，可以通过取消能力前的勾来关闭特殊能力。



聪明度分组的意义是：总共有A-H，特殊一组和特殊二组共10个聪明度分组，每只怪兽对应一个聪明度分组，最多能够获得24种特殊能力；根据聪明度分组不同，能够获得的24项能力也不完全相同，因此不同分组的怪兽也有各自的“职能”，比如某分组的能力比较适合攻击，某分组的能力适合辅助，某分组的能力适合探险等等。在此对于这十个分组进行简要的介绍：

A组：这个分组所获得的能力有非常巨大的攻击效果，无论是提高命中率的集中还是附加伤害的追击，都是对攻击十分有利的，本组的怪兽有皮卡丘、迷你龙等；

B组：比较平衡的能力组，HP回复速度快，并且还有宝贵的地图能力，2次攻击也给攻击提供了保证，本组怪兽代表是向尾猫、蓑叶虫等；

C组：有不少与PP相关的能力，尤其是PP+5的特殊能力要善用，应当以技能攻击培养为重，本组怪兽有妙蛙种子、叉尾浮鼬等；

D组：唯一能够获得宝箱出险率上升的能力コレクタ-的组，而且还有地图技能，所以是适合探宝收集道具的最佳组别，不过并不适合战斗，本组怪兽包括安农、三目蜂等；

E组：比较适合辅助的组别，在使用道具、对付陷阱方面有特效，另外捕获怪兽时可以让这组的怪兽做队长来体现一下怪兽加入率上升的好处，本组怪兽代表是胖丁、铃铛怪等；

F组：以防御为主的组别，似乎在战斗里不是很实用……不过这个组里的一些怪兽作为队医是相当不错的，以幸运蛋和乳牛坦克为例；

G组：虽然也是攻击型能力出众，但是缺少一些必要的辅助所以真正用起来并不是那么得心应手，培育的时候还是尽量以能力强化为优先，本组怪兽有火稚鸡、墨海马等；

H组：优秀的辅助能力组别，不过相对的攻击方面的能力就少了一些，如果没有技能的补充的话会比较困难，怪兽代表是作为主角的刚比和二龟（杰尼龟和嫩叶龟）；

特殊一组和特殊二组：这两个组别的特殊就在于两个专用能力，移动速度提升的じかんだんそう和无视地形移动的あくういどう，感觉有些无赖的能力……而且由于本组怪兽本身已经足够

强大再加上这能力……特殊一组的是噩梦兽与钻石兽；特殊二组的是珍珠兽。



怪兽的聪明度最大可上升到10★，而聪明度的上升依赖于喂给怪兽以在迷宫里收集到或者在商店里可以买到的グミ类道具。根据怪兽食用グミ类道具时提示的文字信息，可以判断怪兽所提升的聪明度数值及喜爱程度：

このグミは こうぶつのようだ——聪明度+5
このグミは きらいでは ないようだ——聪明度+4
このグミは きらいでは ないようだ——聪明度+3
すこしだけ まんぞくしたようだ——聪明度+2
すこしだけ まんぞくしたようだ——聪明度+1

在半星时，食用12个符合口味的グミ可提升至1星，此后每食用10个提升半星，直至10星，但是满后仍可继续食用。此外，食用该类道具有几率提升能力值点数。

宝箱与专用道具交换

本作中新增的宝箱系统各位迷宫探险家应该已经注意到了——在迷宫中打死怪兽后有小几率出现各种颜色的宝箱，获得后可以在道具包里查看到是黄色的字样。把这些宝箱带出迷宫后，可以拿到城镇里的天然鸟鉴定所进行鉴定，每个150元，鉴定后这些宝箱将成为道具。除了一些普通的道具之外，宝箱中鉴定出的道具最常见的是一种蓝色的“专用道具”。很多玩家不知道专用道具应该如何进行使用，其实非常简单，只要把它放在道具袋里，在迷宫探险中，就会对特定的怪兽产生作用了，一般这些道具的效果为能力提升。





专用道具的种类繁多，不可能在此一一列出为大家详释每个的效果，但是各位如果不清楚专用道具是什么作用的话可以这样查看：打开道具栏，对单个蓝色的专用道具选择「せつめい」，其中会显示出道具的稀有度和作用，其中，绿色的字样是表示对哪些怪兽有效果，而蓝色的字样则是表示能够提升哪些能力——こうげき（攻击）、ぼうぎょ（防御）、とくこう（特攻）、とくぼう（特防）。一星的道具往往都是××の××的格式，这样的道具一般都是能够提升一项能力的专用道具，而且是对于某种怪兽的各个进化形态都有效的；此外，还有一种×××シフォン的道具，这样的道具可以提升某个属性的怪兽的两种能力，在此就不详述了。

在行会地下二层有个毒蟾斗士的交换所，在这里可以进行专用道具的交换以获得稀有度更高、更加有效的专用道具。这里的基本规则是：

两个特定的一星级专用道具可换对应的二星级专用道具，交换完毕后原两个一星级道具消失；

两个特定的一星级专用道具，再加上对应的二星级专用道具，可换对应的三星级道具，交换完毕后两个一星级道具及二星级道具消失；

无论专用材料道具是存放在仓库里还是带在身上，毒蟾斗士处都会显示出现在可换的道具。

一般来说，二星级道具仍然是能力提升效果，只是由一星级的提升单项能力变为提升双项能力；而三星级道具往往会有完全不同的效果，类似于获得经验值增加、HP回复变快、PP增多或者特殊地形移动加速等等，这些就要靠各位自己去挖掘了，毕竟想要通过交换来获得三星道具也是非常不容易的事情呢。

“4+1”特色迷宫突破指南

作为不可思议迷宫系列，不同特点的特色迷宫也是让玩家不断挑战自我的又一难关，本作自然也少不了这样的特色迷宫。卡拉卡拉道场的最后之间与零之岛四部就是让玩家挑战自我的最好地点。

在一周目过后，卡拉卡拉道场开启了新的迷宫——据说是老道馆主留下的最后的试炼地点『さいごのま（最后之间）』。

さいごのま（最后之间）	层数：48F
限制条件：不允许携带道具及金钱进入迷宫（携带道具及金钱全部丢失）	
突破要点：这个迷宫可以说是生存迷宫，难点不在于敌人，而在于突破。既然等级保留，建议级别稍微高一点再来挑战，这里出现的怪兽的等级是40-45级。迷宫内出现的道具不是很多，食物类道具也比较少，而整整有48层迷宫要通过，所以不要放过任何一个可食用的道具。敌人方面没有太厉害的，注意一下从墙中而来的梦妖就可以了。此外，本迷宫的重点在于23F、29F和40F，这三层出现的神兽许愿星、水君和火焰鸟是一定要见到它们的！要提醒各位的是，本作同伴系统改进，即使同伴在迷宫内被打死，仍然会出现在风铃怪的编成所的，所以如果收得这三只神兽，不用太在乎它们的生死……	
通过奖励：ブラウンリボン（褐色缎带）	

完成二周目的行会毕业剧情之后，零之岛的四大迷宫就开启了——ゼロのしまほくぶ（北部）、とうぶ（东部）、せいぶ（西部）、なんぶ（南部）。这四个迷宫如果没有足够的实力和勇气以及运气的话最好还是不要去……

ゼロのしまほくぶ（零之岛北部）	层数：75F
限制条件：进入后打倒怪兽无经验值获得；	
突破要点：本迷宫是四个迷宫中相对来说最简单的一个了，因为对进入条件完全没有限制，为此，一个完善的队长怪兽是必要的，既然没有经验值可拿，那么最好也用100级的队长前去探险——能力当然越高越好。进入时要带上足够的食物，本迷宫大且复杂，而且越到底层越难走，而迷宫中出现的食物基本没有，反而还会有大量的陷阱来破坏道具或产生负效果。另外，带上防止攻击力下降的头巾类道具也是非常有必要的。注意本迷宫45F的道具ともだちリボン（朋友头巾），是可以提升怪兽加入率的道具，一定要拿到~	
特定层数奖励道具：10F：ちゃいろシフォン（需要カギ） 13F：そらいろシフォン（需要カギ） 16F：とうめいシフォン（需要カギ、水路包围） 19F：フリ-ズベ-ル（需要カギ） 22F：ふしぎなグミ（需要カギ） 26F：だいだいシフォン（需要カギ、水路包围） 30F：みどりのシフォン（需要カギ、水路包围) 35F：ぎんいろシフォン（需要カギ） 40F：しあわせのタネ×6（需要カギ） 45F：ともだちリボン（需要カギ） 75F：ふしぎなグミ×2、おうごんかめん（黄金假面）、ワンダ-チェスト（神奇箱子）	

ゼロのしまとうぶ（零之岛东部）	层数：40F
限制条件：进入后强制等级从1开始；最多能带16个道具；	
特定层数奖励道具：10F：しあわせのたね（需要カギ） 15F：めぐみのロ-ブ/さとりのロ-ブ/きぼうのロ-ブ/ふしぎなグミ（需要カギ） 20F：こんいろシフォン（需要カギ） 35F：ふっかつのたね×2（需要カギ） 40F：しろいシフォン、宝箱×1	

ゼロのしませいぶ（零之岛西部）	层数：40F
限制条件：进入后强制等级从1开始；不允许携带道具进入迷宫（携带道具全部丢失）；	
特定层数奖励道具：9F：ももいろシフォン（需要カギ） 13F：きんいろシフォン（需要カギ）17F：いのちのゆびわ/はかいのロ-ブ/こころのブロ-チ（需要カギ） 21F：はいいろシフォン（需要カギ） 25F：めいかいのベ-ル/ふしぎなグミ（需要カギ） 29F：むらさきシフォン（需要カギ） 33F：くろいシフォン（需要カギ）	

37F：ふしぎなグミ×2、しあわせのタネ×2（需要カギ）
40F：こはくのなみだ（琥珀之泪）、宝箱×1

ゼロのしまなんぶ（零之岛南部）　　层数：99F

限制条件：进入后强制等级从1开始；不允许携带道具及金钱进入迷宫（携带道具及金钱全部丢失）；只允许单人进入迷宫；

特定层数奖励道具：15F:ふしぎなグミ/ねがいのはごろも/タイムシ–ルド（需要カギ）
25F：ふっかつのたね/レインボ–ベ–ル/みずのはごろも/いかずちのキバ/えんじょうのキバ（需要カギ）
96F：ミラクルチェスト（需要カギ）
99F：宝箱×1

东西南部突破要点：对于等级化一的经典迷宫设定，突破需要比较大的耐心——对于能带道具的东部迷宫，建议可以带几套（一套为×99）投掷类道具，这样在初期升级比较方便，以及技能训练机来调整技能；西部迷宫的突破就要依照合理的队伍安排了，可以一攻一辅，或者两攻一辅的阵型前往；至于最变态的南部迷宫，可能在实力之上确实还要依靠一些运气了。另外，进入这三个迷宫的人选一定要选择容易升级的，当然最好是未进化形态，升级比较快，比较好的人选当然是几个主角怪兽——包括前作的主角怪兽可达鸭和卡拉卡拉都是很好的选择，可惜这次的万能怪兽梦幻用不上了……

全游戏记录一览 

在游戏的开始菜单中有一项「たんけんきろく（探险记录）」，其中「かつやくのあと（活跃之后）」里是整个游戏要素完成度的记录，其中还是？？？的表示还未完成，已经显示出来的表示已经完成。虽然这个对游戏没有什么影响，却能反映出玩家对游戏的投入，在此公布全部的游戏记录，看看你还有哪些没有完成吧！



第一页	
○○しゅるいのポケモンをなかまにした	成为同伴的怪兽种类
○○しゅるいのポケモンと たたかった	进行战斗的怪兽种类
○○しゅるいの わざを おぼえた	习得的技能种类
○○しゅるいのどうぐを てにいれた	入手道具种类
○○かい ダンジョンを クリアした	通过迷宫次数
○○かい ダンジョンで たおれた	在迷宫内被打倒次数
○○かい ともだちを たすけた	救助朋友次数
○○かい どろぼうに せいこうした	偷盗成功次数

第二页	
○○ひき しんかさせた	进化怪兽只数
○○ひき タマゴからうまれた	孵化怪兽只数
○○ひき おなじフロアで たおした	同一层最多打倒怪兽只数
おんせんを はっけんした	发现温泉
きりのみずうみを はっけんした	发现雾之湖
みらいせかいから かえってきた	从未来世界返回
ほしのていしを くいとめた	阻止了星之停止
プクリンのギルドを そつぎょうした	胖可丁行会毕业

第三页	
ばんにんのどうくつの なぞをといた	解开看守洞穴之谜
ダ–クライのやぼうを くいとめた	阻止了噩梦兽的野心
くんれんを すべて クリアした	通过全部的道场训练
サンダ–を なかまにした	闪电鸟加入成为同伴
ファイヤ–を なかまにした	火焰鸟加入成为同伴
アンノ–ンを なかまにした	安农加入成为同伴
ライコウを なかまにした	雷皇加入成为同伴
エンテイを なかまにした	炎帝加入成为同伴

第四页	
スイクンを なかまにした	水君加入成为同伴
ルギアを なかまにした	路基亚加入成为同伴
ホウオウを なかまにした	凤王加入成为同伴
レジロックを なかまにした	岩圣柱加入成为同伴
レジアイスを なかまにした	冰圣柱加入成为同伴
レジスチルを なかまにした	钢圣柱加入成为同伴
ラティアスを なかまにした	拉提亚斯加入成为同伴
ラティオスを なかまにした	拉提奥斯加入成为同伴

第五页	
ジラ–チを なかまにした	许愿星加入成为同伴
デオキシスを なかまにした	迪奥西斯加入成为同伴
ユクシ–を なかまにした	黄圣菇加入成为同伴
エムリットを なかまにした	红圣菇加入成为同伴
アグノムを なかまにした	蓝圣菇加入成为同伴
ディアルガを なかまにした	迪亚鲁卡加入成为同伴
パルキアを なかまにした	帕鲁基亚加入成为同伴
レジギガスを なかまにした	圣柱王加入成为同伴

第六页	
クレセリアを なかまにした	梦兽加入成为同伴
フィオネを なかまにした	菲奥奈加入成为同伴
マナフィを なかまにした	玛娜菲加入成为同伴
ダ–クライを なかまにした	噩梦兽加入成为同伴

射击游戏大变身！以战略的面貌等待玩家们的检验！



这，是发生在遥远的未来的事情。一个背负着地球命运的新任宇宙舰队司令官的故事……

在银河系的中央，人们观测到了一种未知的生命体，它们以极快的速度进行繁殖，并向银河系的个个角落扩展。

通过进一步的观察，地球人发现未知生命体意图侵入太阳系，并且发现它们的前进路程需要从地球所在的轨道上通过。于是，人们对这些未知生命体的好奇变成了恐惧，并且，给这些生命体起名为“拜德”。



PSP	IREM SOFTWARE ENGINEERING INC	2007年9月20日
	SLG	1人/5040日元
R-TYPE战略版		960K



恐怖外星人来袭！地球人的绝地反击！

为了阻止拜德的入侵，地球军队开发了次元战斗机，其火力与机动性在局部战役中对拜德军制造了有效的打击。但是，面对拜德军的大范围进攻，地球军却节节败退。而且，拜德军已经到达了太阳系的外缘部……

面对着对拜德的恐惧，地球人分成了两派，一派主张继续战斗，从根本上消灭拜德，把地球从恶魔的手中拯救出来，另一派主张放弃地球，移居到其他星球。就在这时，一个信任的司令官得到了命令——集结地球上的剩余兵力，对侵入木星公转轨道的拜德军发起最后的冲击！

前作发售时凭借爽快的射击感和关卡的精彩程度获得了较高的人气，现在这个游戏时代传统的飞机射击游戏已经很难再有什么发展了，所以本作虽然是《R-type》的续作，但是在游戏形式上变成了战略游戏，玩过前作的玩家一定会对此感到新奇吧，清版的飞机射击游戏变成了战略游戏会是什么样子呢?还是让我们来亲自感受一下吧。

共同操作	
○	决定
×	取消
战斗中基本操作	
START	战况情报
○	作战指令（在空白处按下）
SELECT	取消画面上的小窗口
L R	寻找未行动单位
己方单位操作	
△	显示机体攻击范围
□	显示机体详细情报
○	显示机体操作指令
×	显示机体移动范围
战斗动画操作	
□	快速播放
×	跳过

系统介绍

既然是战略游戏，那么系统就是第一位的，本作的系统比较复杂，足以看出厂商的制作诚意。下面就为大家介绍一下本作的系统。



一单位

●舰队编成：

己方机体没有驾驶员的话无法进行作战。在本作中，让驾驶员搭乘机体被称为“舰队编成”。

●驾驶员追加：

在战斗中，驾驶员的数量会不断增加，可调派的单位也会增加

●驾驶员类型：

本作中不同类型的驾驶员只能驾驶相应的机体，舰艇单位需要舰长系驾驶员，战斗机单位需要战斗机驾驶员，外挂球需要特殊的驾驶员系统，以此类推。

●机体开发：

在本作中玩家可以自行开发机体。开发机体需要三种资源，这些资源玩家可以在战斗中进行采集。蓝色资源在第一世界中，红色资源在第二世界中，黄色资源在第三世界中。采集资源需要“泛用工作机”，一定不要忘记这种机体的开发，对战斗有着重要的影响。

●战斗指令：

在战斗中，有着数个可以让机体执行的命令。

移动	本作中机体移动需要燃料，燃料耗尽之后不能移动，可以用特殊机体进行补充。此外某些特殊区域会导致机体移动能力下降。
攻击	本作中只有在移动之后才能进行攻击，若想在原地执行攻击命令可以用移动命令选择现在所在地之后再进行攻击。
补给	本作中可以对机体的燃料和弹药进行回复。
修理	回复机体的HP或总数。但是回复量与被恢复机体的体积有关。
合体	本作中战斗机系的机体可以与外挂球进行合体，合体后攻击方式以及威力都会发生变化，但是战斗机移动力会下降，外挂球不能攻击，并且二者在合体前必须处于邻接位置。
分离	合体后可以进行分离，战斗机与外挂球的技能各自恢复。
搭载	拥有搭载技能的机体可以搭载一定数量的小型机体，特别是主舰级别的机体。
收纳	基地系的设施可以收纳机体，己方也可以从敌方收纳装置中解放被收纳的机体
亚空间突入・恢复	强化战斗机可以突入亚空间，突入之后移动力增加为2倍，但是燃料消耗量增长为1.5倍。在亚空间中燃料将为0后机体会自爆。此外在亚空间中不会被攻击，但也不能攻击敌人，如果在亚空间移动时邻接位置有敌人会自动从亚空间中恢复。
デコイ(分身)发生・爆破	拥有分身能力的机体可以制造一个分身，并且分身可以通过自爆对敌人进行打击，威力不俗。
占领	拥有占领机能的机体可以占领敌方基地等设施。当该种机体的HP或数量减少后占领所需要的回合数会增加。
解放	当己方基地被敌军占领后可以用拥有该机能的机体进行解放，具体方法与占领相同。
搬运	很多地图中存在着建造机体必须的资源，可以用拥有该机能的机体进行采掘。
设置	可以在地图中建立简易的基地，缩短搬运资源的行程。
变形	拥有该机能的机体可以进行变形，变形后武器、移动速度等都会发生变化
拟态	拥有该机能的机体可以拟化成其他机体，拟化后武器等发生变化。

机体数据	
HP（机数）	表示机体的耐久度。编队的机体（一般是5机一队）
燃料	机体自身的燃料，将为0后不能移动
チャ-ジ	特殊武器，需要时间进行积攒，在使用前若是遭到攻击チャ-ジ值变为0
索敌	可以搜索敌人。以进行搜索的机体为中心对四周情况进行搜索。

机体数据	
スピ–ド	表示机体一回合可移动的范围。但是特殊地形时移动力会发生变化
回避性能	回避成功率高低与敌人武器的性能有关。当敌人攻击时选择“回避・防御に专念する”的话回避性能会在一段时间提升
熟练度	表示驾驶员的战斗经验。此项数值越高越能发挥机体的性能
装备武器	表示机体所装备的武器
特性	机体的特性有很多种，譬如占领、修理等，灵活运用对战斗有很大帮助。
搭载	表示目前所搭载的机体。

二武器（攻击）

武器类型

分类A：根据性质分类	
1通常武器	攻击对象只能是对方一部机体。
2チャ–ジ武器	可以进行大范围的攻击，需要时间进行积攒。
3体当たり	用自己的身体对敌方进行攻击，某些区域可以在攻击的同时将对方向后移动。
分类B：根据使用方法分类	
1攻击用	机体机子进行攻击时使用的武器
2反击用	对方攻击时机体进行反击用的武器
3迎击用	阻击对方的攻击，减少伤害量的武器。
分类C：根据武器材质进行分类	
1光学系	激光或是波动炮类的武器，命中率高，但是威力与攻击对象所在位置有关系
2メカ系	导弹等武器。威力较高，但是根据攻击对象所在位置命中率会发生变化。
3生物系	直接撞击对方的攻击。可以夺取对方的燃料。
分类D：根据武器的移动特性分类	
1直进系	只能对直线上的敌人进行攻击
2诱导・偏向系	可以对敌人进行追尾的攻击，比如追踪导弹
3粒子系	波动炮或阳离子炮等武器，威力巨大，但不分敌我，且积攒时间较长。



●武器射程：

1、通常武器：一次攻击只能对攻击范围内的一部机体进行打击。

2、チャ–ジ武器：攻击范围内所有的机体全部被打击，不分敌我。

●反击与迎击：

对应敌人的攻击己方机体可以选择“反击”、“迎击”、“回避・防御に专念する”三种对应方式。

●弹药：

弹药机体的弹药有数量限制，弹药数将为0后该武器不能使用。

●チャ–ジ武器：

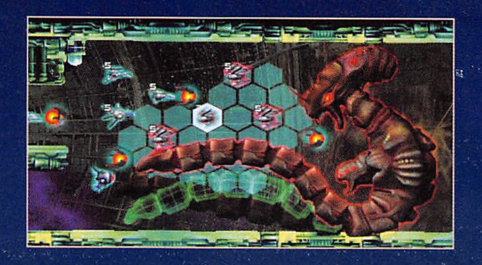
1、射程范围内所有机体都遭受打击。

2、需要数回合进行积攒。

3、受到对方チャ–ジ武器攻击时，只能用チャ–ジ武器进行反击。

4、受到攻击后チャ–ジ值变为0。

如果チャ–ジ武器积攒满了最好找机会马上使用，否则最普通的攻击也会使チャ–ジ值变为0。对付敌人时我们可以看准有チャ–ジ武器的敌人用普通攻击消除它的チャ–ジ值。



四地形设施	
空间	对机体没有任何影响的空间
干涉空间	对机体的移动力、命中率有影响的空间
障碍物	机体无法进入的区域。障碍物在邻接位置时无法对障碍物后方敌人进行攻击，チャ-ジ武器也是一样
基地设施	可以收纳机体进行补给或修理。
水面	与空间教界的区域，对机体没有影响
水中	普通机体在水中移动力下降。
ブラックホ-ル	吞噬一切的天体，所有进入其中的机体都会消失

太阳系

No.1成曽圏での演习	
难度	☆
规定回合	25
胜利条件	击落对方主舰
失败条件	本方主舰被击落

关卡解说：本作是第一关，和所有游戏一样只是一个联系关卡。我方只要将敌方的主舰消灭即可，注意战斗机的スタンダ-ド波动炮是贯穿的，己方也不能幸免。

No.2月面での演习	
难度	☆☆
规定回合	25
胜利条件	击落对方主舰
失败条件	本方主舰被击落

关卡解说：本关和上一关一样，还是练习关卡，胜利条件也一样，消灭对方的主舰。只不过这次敌人的力量比上一关强大了不少，而且武器的威力也增加了。空中还有一些地雷似的东西，碰上之后伤害力可不低。消灭这些东西尽量不要用导弹，普通的枪就可以了。敌方主舰就在最后面。

No.3火星设施迹调查	
难度	☆☆
规定回合	30
胜利条件	取得火星设施数据
失败条件	己方主舰被击落

关卡解说：本关一开始并没有敌人，前方有三个石块挡着可以击碎通过，也可以从上面绕过去。继续向前走就会出现敌人，这里出现敌人时最好在原地将其消灭，否则继续向前移动又会出现敌人，同时出现大量的敌人只会对我方产生不利，消灭一个再向前走。走到尽头就可以取得火星资料了。



No.4木星轨道上遭遇战	
难度	☆☆☆
规定回合	30
胜利条件	击落对方主舰
失败条件	己方主舰被击落

关卡解说：本关敌人众多，敌方主舰在地图正中间靠后一点，我们最好从地图上方发起攻击，如果从中间过去会碰到敌人的大部队。

No.5木星卫星基地调查	
难度	☆☆☆☆
规定回合	35
胜利条件	击落对方主舰
失败条件	己方主舰被击落

关卡解说：本关敌方的主舰是一个巨大的外星生物，身体上有多个攻击点，我们只要集中火力攻击最下方的那个即可。到达敌方主舰的路途中敌人数量并不多。

No.6土星の环	
难度	☆☆
规定回合	35
胜利条件	击落对方主舰
失败条件	己方主舰被击落

关卡解说：本关敌人都在地图中间部位。主舰身上有数个攻击部位，我们只要集中火力攻击有绿色十字（最中间）的部位即可。不过注意主舰旁边的敌人会给它修复，一定要先把那里的杂兵消灭掉。



No.7生物兵器设施入口

难度	☆☆☆
规定回合	35
胜利条件	击落对方主舰
失败条件	己方主舰被击落

关卡解说：很有难度的一关。本关我们要向下走，地图中间有很多的横梁挡着，靠近墙壁的一段有缺口，可以打碎直接从那里通过，但是只能容纳一艘飞船。敌方主舰位于倒数第二层横梁和倒数的一层横梁之间，旁边有很多敌人，我们最好一部分兵力在左侧突围，另一部分兵力从右侧包抄，最好带上两个泛用工作机对机体进行修理。此外不要让我们的主舰独自呆在最上方，否则敌人过去的话就完了。

No.8生物兵器设施迹

难度	☆☆☆
规定回合	35
胜利条件	击落对方主舰
失败条件	本方主舰被击落

关卡解说：本关开始时只有下方的路口能通过，我们最好不要让单兵前冲。通过路口敌人就会出现。在地图正中间有一个蛇形的大型敌人，身体数个关节都会发射导弹，我们先将其身体破坏,只要破坏一个就行,之后再消灭头部。敌人的主舰是一个巨大的炮台型兵器，攻击力不强，我们集中火力攻击其上部的一个亮点即可。

No.9カイパーベルト

难度	☆☆☆
规定回合	35
胜利条件	击落对方主舰
失败条件	兵器ウートガルザ被破坏 己方主舰被击落

关卡解说：本关不仅要消灭对方主舰，还要保护我们的兵器。**カイパーベルト**就在出发地点前方，敌方主舰有两艘，位于地图中间偏上的位置，只要干掉其中一个即可。敌方主舰四周有很多的敌人，最好多消灭一些杂兵。

No.10卫星トリトン地下

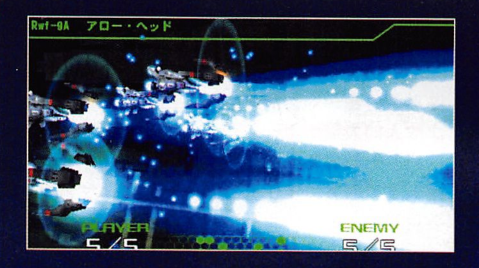
难度	☆☆
规定回合	25
胜利条件	击落对方主舰
失败条件	本方主舰被击落

关卡解说：比较简单的一关。本关地图一半是水下，在水下时机体移动范围会缩小，可以的话在关卡开始前开发一些水下兵器。地图不大，敌方主舰位于地图右侧，攻击力并不强。我们过去后集中火力攻击敌主舰身体中间部位即可（绿色十字）。

No.11冥王星基地夺回战

难度	☆☆☆
规定回合	35
胜利条件	占领冥王星基地グリトニル
失败条件	拥有“占领”机能的机体全部破坏 己方主舰被击落

关卡解说：基地**グリトニル**在地图的最右侧上方。占领基地需要泛用补给机。关卡开始后最好让泛用补给机搭载到主舰上面，以免在战斗中被击落。敌方主舰就在基地的正前方，攻击力较强，如果可以的话用一部分兵力牵制敌方主舰，让主舰搭载着泛用补给机从下方绕过去。占领需要两回合左右。



异层空间

No.12 26次元の入口

难度	☆☆
规定回合	25
胜利条件	击落对方主舰
失败条件	己方主舰被击落

关卡解说：本关大量的杂兵会集中出现在地图中间部位，主舰就在它们后方。弱点是舰体最中间的部位（绿色十字）。敌人的人形机动兵器会发射贯穿的激光，积攒的速度也很快，最好优先干掉它。

No.13ワープ战の威胁

难度	☆☆
规定回合	35
胜利条件	击落对方主舰
失败条件	己方主舰被击落

关卡解说：本关场景与上关变化不大，只是左右方向加长了一些。敌人的大部队集结在中间部位。敌方主舰是一个椭圆形的机体，会发射贯穿激光，不要呆在它的正前方，攻击时己方机体尽量不要排成一排。

No.14次元の狭间

难度	☆☆☆
规定回合	30
胜利条件	击落对方主舰
失败条件	己方主舰被击落

关卡解说：本关和上一关差不多。敌方主舰在最右侧，途中有两个人形机动兵器会发射贯穿激光，而且积攒激光的速度极快，几乎每一回合都能发射，最好先将他们干掉。敌人的攻击力比较强，最好不要用大型的主舰，选一个体积小的在后方躲着即可（最好制造一个分身），否则兵力不够。

No.15逆流空间A

难度	☆☆
规定回合	25
胜利条件	击落对方主舰
失败条件	己方主舰被击落

关卡解说：本关地图中有很多的三角形状的东西，不要把机体停留在那上面，否则下一回合机体就会被吞噬。敌人不多，敌方主舰就在中间靠右一点，有两艘，需要将两艘全部都击落才能过关。本关不难，敌人数量不多，主舰的攻击力也不强。

No.16逆流空间B

难度	☆☆
规定回合	25
胜利条件	击落对方主舰
失败条件	己方主舰被击落

关卡解说：本关有六艘敌方主舰（汗一个），一艘在中间正上方，一艘在正中间，另一艘在中间偏右，最后三艘在最右侧。前三艘没什么难度，但是最后三艘敌主舰前方有一些强力的敌人，我们最好以自上到下的竖列队形前进，先消灭杂兵。

No.17逆流空间C

难度	☆☆
规定回合	35
胜利条件	击落对方主舰
失败条件	己方主舰被击落

关卡解说：地图中间的六边形后面有四个会发射贯穿激光的敌人，一定要优先消灭它们。另外离六边形远一点，否则移动到我方机体停留位置后机体就直接被秒了。敌方主机是两个扑克牌状的物体。我们要攻击其身体中间的部位。

No.18螺旋空间

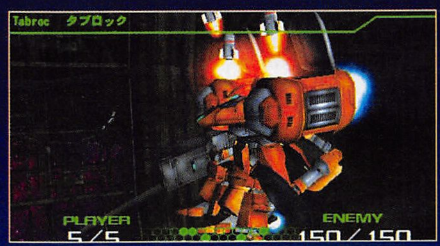
难度	☆☆
规定回合	35
胜利条件	己方主舰到达指定地点
失败条件	己方主舰被击落

关卡解说：目的地在地图的最右侧。在目的地前方有大量的敌人，上下两个方向有两个强力的火箭炮，最好优先干掉。多多利用特殊武器贯穿敌人。

No.19ワープアウト

难度	☆☆☆
规定回合	35
胜利条件	击落对方主舰
失败条件	己方主舰被击落

关卡解说：敌方有一个小型主舰在中间偏右下方。地图正中间的部位无法通过，只能从上方或下方通过。敌方主舰在最右侧，之前我们见过，打法也没有变化。弱点是身体下方的小头。







バイド本処地

No.20バイド星系外缘部	
难度	☆☆
规定回合	35
胜利条件	击落对方主舰
失败条件	己方主舰被击落

关卡解说：敌人的大部队和主舰就在出发地点的正前方。本关中有不少红色物质，一定要带上泛用工作机进行采掘。敌方主舰有一招激光射击威力很多，最好让一个黄色的球贴到它身体中间那里，就可以轻松地干掉它了。

No.21幻想空间	
难度	☆☆
规定回合	35
胜利条件	击落对方主舰
失败条件	己方主舰被击落

关卡解说：本关一开始的敌人都是嵌在墙壁上的，我们只要攻击它们的头部即可。敌方的主舰就在最右侧，是一个像草帽的东西。它会不断突出大球，比较烦人，最好用贯通激光消灭它。

No.22暗黒の星の威胁	
难度	☆☆☆
规定回合	35
胜利条件	击落对方主舰
失败条件	己方主舰被击落

关卡解说：相当有难度的一关。地图中间的漩涡处不能通过，在漩涡上下两侧偏后一点各有N个发射贯通激光的敌人，不要让己方机体排成一排。不过敌人不会在乎自己正前方是否有友军，最好派几个炮灰到前方，让敌人发射激光时连自己的同伴也一起消灭。寻找敌方主舰时我们最好让所有兵力都从一侧前进，主舰也要跟在后面。敌方主舰就在漩涡的正后方。

No.23水 生命体调查	
难度	☆☆☆
规定回合	25
胜利条件	击落对方主舰
失败条件	己方主舰被击落

关卡解说：本关地图是长条形状的，我们只要一直向右走就可以。在水下普通机体的移动力减弱，可以开发一些水下机体。地图中间偏左的位置有一个蘑菇形状的敌人。敌人的主舰就在最右侧水下，在主舰前面有一个小型BOSS，和之前的那个水面关卡一样。注意本关的敌人可能突然就出现在我方后面，注意保护主舰。

No.24水 生命体调查2	
难度	☆☆☆☆
规定回合	35
胜利条件	击落对方主舰
失败条件	己方主舰被击落

关卡解说：本关是完全的水下关卡。地图形状和No.7差不多。敌方主舰就在最下方。敌人会突然出现在水中，注意保护主舰。水中有很多上一关的主舰似的敌人，攻击它的头部即可。在水下燃料消耗得比较快，一定要配上两个补给机。

No.25マグマの星突破	
难度	☆☆☆
规定回合	35
胜利条件	击落敌人主舰
失败条件	己方主舰被击落

关卡解说：这里是拜德军老巢的第一道防线。敌人数量较多，不过具体机体和以往差不多，注意保护主舰。小心发射贯通激光的敌人，这种敌人攻击力强大，但是防御力并不高，我们最好用同样的方式－发射激光干掉它们。

No.26暴走输送システム	
难度	☆☆☆☆
规定回合	35
胜利条件	击落敌人主舰
失败条件	己方主舰被击落

关卡解说：敌人企图逃跑，不能放过它们。阻止敌人前进的部队，主舰在输送部队的偏后，前面的敌人尽量多消灭点，本关比较难，最好采用迂回战术，带上两三架泛用工作机，机体数下降或HP下降后就后撤让工作机进行补充，硬拼的话等着我们的就是全灭。

No.27岩の回廊の遭遇战	
难度	☆☆
规定回合	35
胜利条件	击落敌人主舰
失败条件	己方主舰被击落

关卡解说：本关比较简单，没什么特别之处，估计厂商知道前几站让玩家费了不少劲所以就安排了这么一场战役。注意保护好主舰。



No.28腐败都市	
难度	☆☆☆☆
规定回合	35
胜利条件	消灭敌人主舰
失败条件	己方主舰被消灭

关卡解说：这里是拜德军的都市,到处都是一幅废墟般的景象。敌人就在这个破烂的都市里。主舰最好不要派上太大的，安排一个小的隐藏在己方部队后面,再造一个分身出来。敌人的攻击比较猛烈,不要硬拼,不要忘记带上泛用工作机。

No.29バイドの星上空	
难度	☆☆☆
规定回合	35
胜利条件	击落对方主舰
失败条件	己方主舰被击落

关卡解说：就要突入拜德军的老巢了。敌人的防御力量很强大，大个头的敌人有不少动不动就比我方大上好几倍。，这两种敌人一定要优先消灭，否则给与我方的打击是毁灭性的。敌方主舰就藏在敌人大部队的后方。弱点就是中间闪绿色十字的敌方，集中火力攻击那里吧。



No.30バイドの星中枢	
难度	☆☆☆☆☆
规定回合	40
胜利条件	击落对方主舰
失败条件	己方主舰被击落

关卡解说：大决战终于来到了。拜德军展开了疯狂地反攻。本关很难，超大个头的敌人不在少数，稍不注意我方机体就会连续被消灭。在打这关之前最好先开发一些新的强力机体，如果资源不够就去前两个世界多采集一些。主舰最好跟在大部队后面，保持一定距离。敌人的主舰在最后面，是个像异形一样的家伙，攻击力强大，如果可以的话先打掉其身体上的一些武器。尽可能让外挂球靠近它贴身进行攻击。胜利后通关。

玩后感

老实说，本作的素质还可以。一款射击游戏变成战略游戏后能够达到这样的素质已经相当不错了。

本作的画面华丽，机体攻击时爆炸的效果以及特殊武器的攻击效果都很不错，场景的色彩也比较丰富，但缺点是相似的场景太多了，这个问题好像是近期一些游戏的通病。

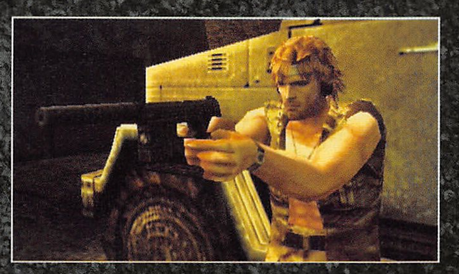
音乐方面没有什么突出之处，每关的音乐都差不多，不过还算有些动听。

机体设定方面可以看出厂商的诚意，敌方机体加上本方机体能有个几十种，有些机体的体积也很惊人，在PSP的屏幕上看来很有冲击感，机体的招式也有着很多区别，特殊武器攻击时画面也比较绚丽，但是很多机体都没有什么实际用途，尤其是主舰，很多关卡如果摆上大个的主舰就没有什么余地安排己方的兵力了。

关卡的设计稍显不足，很多关卡的失败条件是己方主舰被击落，这样一来估计很多玩家就会派上大型的强力主舰，但这样会使自己的排兵布阵捉襟见肘。其实根本不用这样做，排上一个初始阶段的主舰即可，很多关卡把主舰仍在后面就万事OK，我们只管尽情地去杀敌。或许厂商在之后后期意识到了这个问题，所以临近结尾的机关敌人会突然出现在我方的后面。不过本作能够真正让玩家去动脑子的地方并不多。

总体来说本作还是一款合格的战略游戏，虽然流程稍稍短了一些，但拥有如此精良画面的PSP战略游戏着实不多，如果有时间的话还是来试一试本作吧。


再次集结属于你自己的部队
在掌上世界开始新的行动！
PSP
KONAMI
2007.09.20
ACT
1人/2400日元
合金装备 掌上行动 OPS+ 记忆容量352K



《合金装备 掌上行动》是MGS系列正统作品在PSP上的第二作，实际上它是前作的资料篇，在网络对战方面加强了不少。新增加的"无尽的任务"与新人物也是吸引玩家目光的要素。如果你有前作的通关存档，那么这一作应该是非玩不可的。

开始游戏与继承存档

在第一次进入游戏的时候，系统会提醒你是否继承前一代的游戏存档。选择"はい"就可以继承。前提是你的记忆棒内必须有《合金装备 掌上行动》的游戏记录，而且必须是日版的。继承之后就可以得到你在上一作中得到的人物、装备和道具。如果你的朋友的游戏存档比你的更完美，也可以使用他们的存档，在进入游戏之前将其拷贝进你的记忆棒即可。

基本操作

游戏的操作与前作相同，熟悉的玩家应该比较容易上手。

键位	战斗中	系统画面中
摇杆	控制角色移动	—
方向键	视角转动	移动光标
×键	蹲下/起立切换	取消/打开主菜单
○键	装备切换/使用	决定
□键	攻击、拖动敌人	标注/更换队员
△键	攀爬、调查	查找队员
L键	视角恢复/举枪	更换小队
R键	第一人称视角	同上
SELECT	对讲机联络	操作讲解
START	打开地图菜单	—

潜入行动与战斗

《合金装备》的主题就是"潜入"。在游戏中避免被敌人发现是最基本的要求。按×键蹲下的时候，再按一次×键可以趴在地上，按摇杆移动是匍匐前进，在移动中按×会向前扑过去。在移动的时候按住△键可以潜行，不被敌人发现。走至墙壁按住△键会贴在墙上，这时按□键可以制造声音吸引敌人的注意，然后从敌人背后绕开。按△键还可以爬上半人高的地方，如箱子、壕沟等。扒在高处边缘的时候按△键是爬上去，按×则可以落下。看到下面有人经过的时候落在他身上可以直接把他砸晕。潜入到敌后按住□键可以使用CQC，连打的话可以直接把敌人勒昏，在勒住敌人的时候按L键可以逼迫他说出一些情报。如果CQC失败被发现也没关系。无论是空手还是使用武器都可以把敌人打晕，敌人气绝之后走到敌人那里按住□键不放，就可以用摇杆拖住敌人移动。松开方块键就可以放下敌人，这时敌人身上会掉出各种道具。将敌人拖到有箭头所指的卡车那里就算捕获成功，以后就可以为自己所用了（或者把敌人搬到队友隐藏有纸箱的地方，再CALL他们帮忙回收）。在行动的时候随时可以按START键查看地图，按△键可以查看不同的楼层。

管理自己的队伍

在主菜单下选择MANAGE就可以管理自己的部队了。在游戏中最多可以同时编辑8支不同的小队，按照军队通用的字母代号，从A到H分别为ALPHA、BRAVO、CHARLIE、DELTA、ECHO、FOXTROT、GOLF和HOTEL。每个小队最多可以编入4人，这些角色中有大众脸和特定的人物，其中大部分特定人物需要在上一代中取得，本作中新加入的人物有MGS4里的Old Snake、MGS2里的雷电（Jack）以及上一代中的瘸腿指挥官Roy Campbell。这些人物的资料在后面有详细介绍。

装备和道具

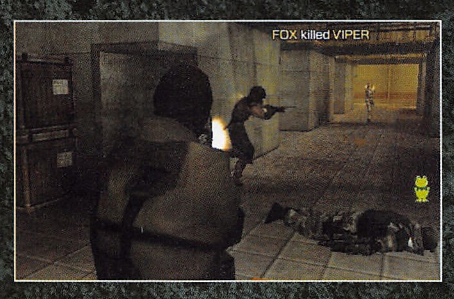
这个系列与以前作品最大的区别就是在默认状态下用○键装备各种武器和道具，只能装备4件，多了的话必须按L键扔掉。消耗类的道具可以按方向键使用。一般来说，回复STAMINA的军粮是必不可少的，不然的话你很可能在行动



得好好的时候因为耐久度耗尽而活活饿死。武器和弹药一般尽量从敌人身上缴获，在战场上也可以将获得的物品送回基地，只要选择有“配达员”能力的角色，把捡到的东西带到卡车那里就可以送掉了。

队员能力与任务的执行

技巧相关解说：本作中的各项技巧等级从前作的C、B、A、S四个级别增加到了C、B、A、S、S1、S2、S3三个级别。各角色初始技巧级别最高为S2，我们可以通过升级和使用特殊的技能书来提高角色的技巧级别，由于给角色升级所需要的经验值太高，所以建议使用在游戏



中得到的技能书（TEXTBOOK）来升级，提升不同的技巧需要使用对应的技能书才行。

游戏中角色能力从左到右分布如下，大家可以参考下表：

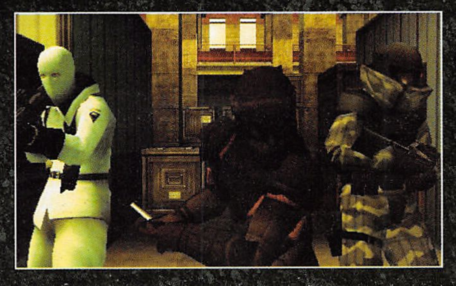
ハンドガン	使用手枪的能力，能力越高，使用手枪战斗时的杀伤力和精确度越高
サブマシンガン	使用冲锋枪的能力，能力越高，使用冲锋枪战斗时的杀伤力和精确度越高
アサルトライフル	使用突击步枪的能力，能力越高，使用突击步枪战斗时的杀伤力和精确度越高
ショットガン	使用霰弹枪的能力，能力越高，使用霰弹枪战斗时的杀伤力和精确度越高
スナイパ-ライフル	使用狙击枪的能力，能力越高，使用狙击枪战斗时的杀伤力和精确度越高
重火器	使用重型武器的能力，能力越高，使用重型武器战斗时的杀伤力和精确度越高
ナイフ	CQC近距离格斗术的能力，能力越高，可使用的CQC技能也就越丰富
投掷	使用手雷等投掷性武器的能力，能力越高，杀伤力和精确度越高
トラップ	制作陷阱的能力，能力越高，制作起来更加方便，成功率也更高
技术	队员在技术支持方面的能力，此项能力高者优先放入技术小队
医疗	队员在医疗保障方面的能力，此项能力高者优先放入医疗小队

技术、医疗能力

技术能力各级别与技术小组数值变化的具体对应关系：

技术能力等级	提升涨数值
S3	12
S2	10-12
S	9-12
A	7-9
B	4-6
C	3

拥有特殊能力的队员还能有额外的加成，有“技术者”能力的队员提升11-13点，有“工学



博士”能力的队员提升16-18点。小组成员数量越多、以及不同队员之间的组合都会影响到技术小组的总能力值。技术能力最高值上限为99，此时可以开发隐形迷彩，只需技术小组里的所有成员技术等级都达到S级、且有两个“工学博士”即可达成99。

医疗能力各级别与医疗小组数值变化的具体对应关系：

技术能力等级	提升数值
S3	12
S2	10-12
S	9-12
A	7-9
B	4-6
C	3

医疗能力的影响条件与技术小组相同，不过除此之外还有一个隐藏的因素，那就是当医疗小组的成员数量达到3人时总值额外提升1点，4人时再额外提升1点，6人时再额外提升2点，8人时再额外提升1点。

和前作一样，不同的角色拥有的能力也不一样。他们的能力分布大致如下：

アスリート	跑动速度比普通士兵快许多，适合加入潜入小队
スカウト	潜行速度更快，适合加入潜入小队
レスキュー	搬运敌人的速度更快，收人时非常方便，适合加入潜入小队
球技选手	增加投掷物品的距离，适合加入潜入小队
艺术家	对色情杂志无动于衷，适合加入潜入小队
配达员	在任务中可以将身上的道具直接送回卡车内（按R键），适合加入潜入小队
ギャンブラー	命中敌人要害的概率提高
人事部长	能够看到敌人士兵的特殊能力
针治疗士	可以给己方队友回复体力
工作员	可以查看敌人的体力及耐力值
测量士	使地图上的表示更加详细
强化部队	关卡中的敌人会强化，抓人时非常好用
铳器技师	提高枪械等武器的弹药最大容量，适合加入技术小队
技术者	提升武器开发速度，适合加入技术小队
工学博士	极大的提升武器开发进度，适合加入技术小队
政治家	提高Fulton回收的成功率
营养士	提升队员体力的恢复速度，适合加入医疗小队
药剂师	提升医疗药品的供给数量，适合加入医疗小队
医师	提升队员生命力的恢复速度，适合加入医疗小队

角色	生命力	耐力	各项技能级别	特殊能力
Naked Snake	180	600	ABABAAS2AAA	—
Python	180	450	CAS2ACBBS2ACC	球技选手/スカウト
Cunningham	200	330	BBAACS2BAACC	铳器技师/球技选手
Gene	170	500	ABBCACS2AAAA	医师/政治家
Elisa	120	300	AABBBCABAAS2	药剂师/医师
Eva	140	380	AABBS2CBCBAA	工作员/配达员
Para-Medic	110	150	ABCCCCACBBS2	药剂师/医师/营养士
Sigint	130	300	BBBBBS2BBAS2B	铳器技师/技术者
Ocelot	180	450	S2ABBABABABB	工作员/武器商/ギャンブラー
Zero	120	390	BAAAABBABBB	政治家/球技选手/レスキュー队/配达员
Sokolov	100	150	CBBCABBBS2S2B	工学博士
Raikov	170	450	BBAS2ABAABCC	アスリート/艺术家
Teliko	130	420	S2AABABBBBCA	营养士/アスリート
Venus	120	380	AAAAAAAAAAA	—
Null	190	600	AS2ABCCS2BABC	—
Ursula	120	300	AABBBCABS2AS2	药剂师
Jonathan	140	350	CBABCCACCBB	兵长/レスキュー队
Old Snake	200	650	SBABAAS2AAAA	—
Raiden	200	500	ABABAAS2AAAA	アスリート
Campbell	170	450	AAAABBABAAA	人事部长

提升能力等级的简便方法

由于在本作中角色的技能等级上限最高可以达到S3，所以通过TEXTBOOK来提升常用角色的技能等级就显得非常重要了，那么如何才能快速获得大量的TEXTBOOK呢？这里给大家介绍一条捷径。

条件是在无尽任务模式，难度选择NORMAL以上，作战小队里最好有“配达员”这项技能的队员，如此可以直接将道具送回卡车。例如我们在第3关获得TEXTBOOK之后再通过撤退点返回到第2关，然后通过第2关的目的点再次进

入第三关，这时原本掉落技能书的地点就会再次出现TEXTBOOK……通过这个方法可以非常便捷地获得大量的书。

新加入武器一览

手枪类

MK23：装备有消声器（可以用30次），连射速度一般的武器。和MK22不同，发射的是实弹。性能与M1911相同。

装弹数	总装弹数	后坐力	攻击力
12	48	小	80
T-RELOAD	CQC	HS	弹药
可	可	1发	9mm

突击步枪类

P90：MGS2中天狗兵所持的武器。单发攻击力低下，不能装备激光瞄准，在对战的时候使用得比较少。

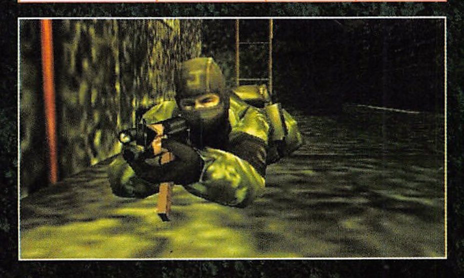
装弹数	总装弹数	后坐力	攻击力
50	150	小	32
T-RELOAD	CQC	HS	弹药
不可	1发		5.7mm x 28

M4A1：Old Snake的标准装备。SEALS、高科技兵也使用这种武器，在MS2中十分活跃。

装弹数	总装弹数	后坐力	攻击力
30	150	56	中
T-RELOAD	CQC	HS	弹药
可	不可	1发	5.56mm x 45

AKS74u：MGS2中的俄罗斯士兵所持的武器，是AK-47的后继种类AK-74的紧凑版。在MGS2中活跃的武器。威力在突击步枪里较低。

装弹数	总装弹数	后坐力	攻击力
30	150	中	56
T-RELOAD	CQC	HS	弹药
可	不可	1发	5.45mm x 39





冷兵器类

NINJA BLADE：天狗兵装备的忍者刀，装备之后不能取下。按住L和R之后连打□键可以2连斩，按住的话可以突刺。

总装弹数	CQC	后坐力	攻击力
—	不可	—	70

HF.BLADE ：雷电专用武器。MGS2的最终战斗中登场，装备之后不能取下。按住L和R之后连打□键可以2连斩，按住的话可以突刺。

总装弹数	CQC	后坐力	攻击力
—	不可	—	85

FAMAS：MGS1里的GENOME兵使用的武器。威力在突击步枪里是最低的。在MGS1代中活跃。

装弹数	总装弹数	后坐力	攻击力
30	150	中	56
T-RELOAD	CQC	HS	弹药
可	不可	1发	

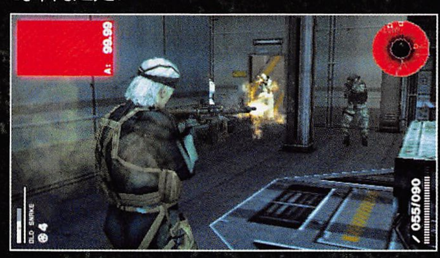
训练模式

本作中新增的训练模式“TRAINING MODE”中可以对所有武器的使用、CQC以及陷阱制作等项目进行训练。可以进行训练的项目包括手

枪、冲锋枪、突击步枪、霰弹枪、狙击枪、重火器、小刀、投掷、陷阱制作以及CQC，每种训练项目包括EASY、NORMAL、HARD、EXTREME四种难度，玩家可以选择任意难度进行训练，如果能够完成某项训练的EXTREME难度的话，那么就会开启对应的网上训练模式。玩家只要连线后再选择对应的训练任务即可进行挑战。其实这个训练模式更像是挑战模式，因为在训练的过程中系统基本不会给你任何提示，而各难度的不同主要在于敌人数量的多少以及进攻意识的强弱。除此之外，还有BOSS RUSH模式,玩家可以连续挑战前作的BOSS们。

联网对战模式

本作中新追加了7张地图，它们分别是MPO中的“WESTERN WILDERNESS”和“RAVINE”，MGS3生存中的“PILLBOX PURGATORY”、“GHOST FACTORY”、“KILLHOUSE B”和“KILLHOUSE C”，以及PS版MGS中的“REX HANGER”。新增的这7张地图再加上前作中的8张地图，使得本作在联网对战模式下可供选择的地图数量达到了15张之多。另外，为了方便新手入门，本作的联网模式还新增了VR模式，新人可以先在VR模式下熟悉操作和基本规则，以下是VR模式与RC模式的不同之处：



条件	VR模式	RC模式
被打倒后	可以复活	不能复活，被打倒的角色会被对手俘虏，特殊角色陷入战斗不能状态，一定时间过后回归战场。
战绩	没有影响	有影响
伙伴	不会增加	根据玩家的表现，抓到对方的非特殊角色以外的队员后会自动加入我方
フルトン回收	在弹尽粮绝等危急时刻	在被打倒的时候
白旗	无	当角色都被俘虏时



多人对战模式

多人对战模式在这次的OPS中占有相当的比重，和人联机对战非常有趣。在本作中，联机对战有两种方式，一种是只需一个人有游戏光盘，然后选择“GAME SHARING”，这样既便是其他没有游戏光盘的玩家也能参与对战；另外一种是大家都有游戏光盘，这样的话选择“FREE VS”即可。不过也正因为这个原因，“FREE VS”模式要比“GAME SHARING”模式内容丰富许多。

以上两种模式是在主菜单中进行选择的，如果你已经单机进入游戏之中的话也同样能够联机对战，选择“MATCH”即可，进入后可以选择局域网对战、全球联网对战等，当然这都需要你有相应的无限网络接入条件。另外在“RECRUIT”模式中还能够在线征收新兵入伍，其中ACCESS POINT SCAN需要附近有无线网络接入热点才行,第二项GPS SCAN对我国玩家的意义不大,第三项则需要正确的密码才行。

无尽任务模式

在本作中是没有剧情模式的，在单机模式下,除了训练模式之外，就只有一个无尽任务模式（インフィニティミッション），这个模式下的规则和以前的剧情模式有很大的区别。首先，在该模式下的难度是逐渐开启的，最初玩家只能选择EASY难度，之后每完成一层难度才能开启更高级别的难度，无限任务模式一共有EASY、NORMAL、HARD、EXTREME四种难度。其中，EASY难度一共有5关，NORMAL难度一共有10关，HARD难度一共有15关，EXTREME难度则是有20关。难度越高，场景往往越大，目的地也更难找，敌人不论是体力还



是攻击力都有大幅提高，一旦触发警报，玩家极容易遭到极其沉重的打击。不过，很多好武器和好装备也都是在高难度下才能拿到的，下面介绍一下无尽任务模式的一些特殊规则。

首先，一旦你选择了进入无尽任务，那么途中除了特定的整备画面之外是无法进行存档的，在整备画面时也只能存一个临时记录，存完之后就会自动退出到标题画面，下次开始游戏后你可以选择继承记录接着打，但是在读取完该进度后原来的记录会自动消失（中断记录的共同特征，为了防止游戏机电池电力不足造成的断电）。在游戏的过程中可以按下START键打开主菜单，选择“BACK TO BRIEFING”退出无尽任务模式，不过特别要提醒的就是，通过这种方法退出的话，那么在这次无尽任务下拿到的所有道具和武器以及俘虏到的所有敌人都完全消失，是不能带出来的。因为不能直接在游戏里用S/L来保持优势，所以最好在中断之后备份一个进度到电脑上。

在无尽任务模式下，当你的进度推进到一定程度以后就会进入整备画面，在整备画面中你可以选择存储记录（依旧是一次性的中断），调整队员和使用道具。注意此时可供我们调整的队员只有参与本次任务的小队以及在这次任务中我们捕获到的那些敌兵，基地里的其余队员是无法参与调整的。使用的道具也是一样，你只能使用本次作战中到目前为止所获得的道具，基地里的道具同样无法使用。

一旦能够进入整备画面，那么也就意味着关卡中会追加“撤退点”，撤退点的形状和目标点差不多，不过撤退点是蓝色的，标记是一个弯曲的箭头。从撤退点可以回到上一个关卡，一般来讲，本关的撤退点就是前一关的目标点。在游戏过程中，主要是在EXTREME难度下，如果玩家认为目前小队中的状况有可能无法完成全部任务，或者是为了确保得到已经入手的非常珍贵的道具，又不想或者没有条件拿电脑备份存档的话，建议通过撤退点不断返回前一关直到安全退出本次任务。通过撤退点退出任务的情况下，所有在任务中得到的道具武器以及俘虏都可以安全回收。我们可以利用这个特点在后期刷一些道具以及抓人。

每次进入无尽任务模式的时候，作战小队所有成员身上的武器和道具都会自动放回仓库之中，也就是说你是无法携带任何武器装备和道具进行无尽任务的，每次开始这个模式你都将是两手空空。不过也有例外，那就是对于拥有特定装备的队员，例如雷电和穿武士盔甲的敌人，他们身上的刀剑不受上述规则制约，可以带入无尽模式之中，这类特殊武器显示的是红色（其余装备显示为白色）。

最后，特别提醒一点：所有角色，注意是所有角色，不论是我们俘虏到的敌兵还是Snake、雷电等特殊角色，一旦在无尽任务模式下死亡（不论是被打死还是饿死），就会永远消失。本作中是没有复活这一说的，任何角色死了就永远都没了，也无法再次入手。



无尽任务的EASY难度的5关是固定的，NORMAL以上的各关地图都随机出现。所以我们这里只介绍一下最初5关的打法。

STAGE1：医院

这一关没有敌人。在地图上熟悉一下地形，将地图上的各种道具收集齐全。1F有3个RATION(S)×3和2个MEDICAL KIT(S)×3，2F有2个RATION(S)×3。最后地图北边的建筑后面的梯子爬上3F的楼顶，到达红色区域就通过了。



STAGE2：机场

一开始前面就会出现一个敌人,凑到他后面用CQC放倒他。之后搬到卡车那里,俘获成功。之后进入前面的楼里，过关地点在那里。走之前先把道具找齐，1F有3个RATION(S)×3和一个MEDICAL KIT(S)×3,2F西北有THERM G。

STAGE3：通讯基地

从这一关开始出现返回达到蓝点，从这里可以回到上一关。如果上一关的东西没收全可以回去。先将敌人都放倒然后运到卡车那里。如果在场地附近听到青蛙发出的呱呱声的话，说明这附近有青蛙，使用地雷探知器的话会比较轻松地找到（FASHION MAG）。场地里还有AK47和子弹，以及RATION和迷惑敌人的杂志（MAGAZINE）。这一关比较远的一个敌人身上有TEXT BOOK，放倒他拿到之后就会接到通讯，之后到地图西北比较靠里的有梯子的地方。爬上去就过关了。

STAGE4：驻留部队哨戒基地

这一关开始出现不同楼层的敌人。注意不同楼层的敌人是用红色三角表示的。一开始扒住楼边落下的话可以砸到一个敌人。在本关一个敌人身上可以得到TEXTBOOK。另外这一关也有青蛙，可以得到另一本TEXTBOOK。其他的道具有一只AK-47(BULLET×90)、2个MEDICAL KIT(S)×3、2个RATION(S)×3以及AK47的弹药(7.62×39MM)×400。最后来到地图靠西北的一个有小梯子的地方，爬上去之后进入EASY难度的最后一关。

LAST STAGE

这一关极其简单，只要用CQC（或者其他办法）打倒一个天狗兵就算通过了。通过之后可以得到一个人事部长作为报酬，NORMAL难度开启。接下来就是真正的无尽任务了，每一关的地图都是随机的，基本上找到过关点就可以通过。通过NORMAL之后可以获得Old Snake,HARD难度通关之后得到MGS2的雷电，EXTREME难度通过之后得到Roy Campbell。这些角色和之前的队友们一样都是“一次性”的，死了就不会再有，所以一定要小心使用。

由于在无尽任务模式下都是双手空空进去的,而且在攻略的过程中得到麻醉枪的概率很小,所以在小队队员的选择时最好选择Knife(CQC)技能级别达到B以上的士兵，这在战斗中会有很大的帮助。同时在兵种搭配上要尽量丰富，这样在不同关卡可以通过更换队员来防止被敌人认出，这能够大大降低游戏的难度。

各难度下最终关的胜利条件就是所有敌兵无力化，由于进入最终关后一般马上就要开始作战，所以在前一关进入目的地前最好选择体力和耐力都比较高的队员执行战斗。敌人是装备了刀和P90冲锋枪的天狗兵，其体力和攻击力都很高，是非常难缠的对手，根据难度高低不同，其出现数量分别是1、2、3、4。将他们全部击倒即可过关。注意，此时也是俘虏天狗兵的好机会，我们需要将其引诱到我方卡车旁隐藏有己方队员的纸箱旁，这样将其击晕后可以利用无线电让队友回收这些天狗兵。



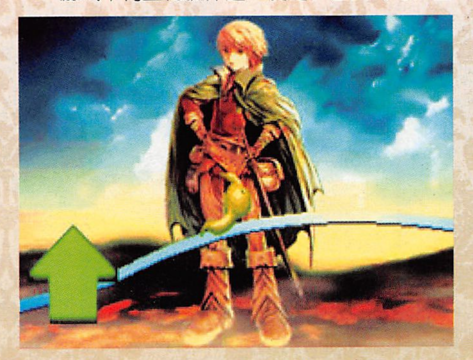


《拯救德尔特拉》系列是澳大利亚最受欢迎的作家Emily Rodda创作的儿童奇幻小说，根据小说改编的动画今年1月于日本上映，而我国也已经引进该系列小说第一部的四本。可以看出本作很大程度上模仿了《赛尔达传说 幻影沙漏》的系统，所有操作都使用触笔完成，所有按键在游戏过程中什么作用也没有。战斗、解谜、收集要素一应俱全，看起来是很好，但是美中不足的地方有很多，比如触笔点击地图进行移动的时候，人物瞬间就过去了，是真正的瞬移，因此总是让人觉得手感发飘，打击感不足。

NDS	BANDAINAMCO	2007.09.20
	ARPG	5040日元/1-2人
拯救德尔特拉 七个宝石	128M	

游戏中的战斗操作分为三种：连续点击敌人时使用连续攻击，用触笔划动时使用冲刺攻击，点住屏幕不放时使用蓄力攻击。连续攻击在挥动武器数次之后有一定时间的硬直，很容易被敌人趁机反击，结合瞬移可以及时跑离敌人身边，进行游击战，避免被包围群殴而死。冲刺攻击的伤害很小，可以作为突击的起手技，但是并不太容易控制，想要使用冲刺攻击的时候往往会用不出来。蓄力攻击很影响人物行动的灵活度，实用性比较低，不推荐使用。

游戏中有生物旋律这一设定，在战斗时，上画面会显示一条波浪线，当波浪线处于上升段时，人物攻击力会略微提高，反之则略微下降。当波浪线上的小松鼠爬到最高点时，人物有可能使用必杀技，每个人物都拥有好几种不同的必杀技，生物旋律的波浪线位置越高，必杀技威力越大。



本作的人物只能装备防具和饰品两种装备，装备的获得方式一般是怪物掉落、开宝箱、固定事件和购买，三个可操作人物可以共同装备上同一件防具和饰品，但是少数装备有人物限定，只能被某一个人物装备上。

防具	效果
ぬのの服	HP+1
レザ–ア–マ–	HP+3
うろこのよろい	HP+4，对爬虫类伤害提高
チェインメイル	HP+5
けんぺいのよろい	HP+6，行动迟缓，攻击力上升
鉄のよろい	HP+7
むらさき色のマント	HP+4，一定几率回避攻击
ゴ–ルドア–マ–	HP+8，行动迟缓，怪物容易掉落钱
かぼちゃぱんつ	HP+5，道具掉落率上升
とうぞくのよろい	HP+6，一定几率即死

防具	效果
プレートメイル	HP+9，行动迟缓，一定几率使敌人气绝
ガーディアンアーマー	HP+12，一定几率使敌人气绝
デルの胸当て	HP+10，攻击力上升
プリンセスローブ	HP+9，一定几率回避攻击，一定几率使子弹攻击无效
ポンチョ	HP+8，生物旋律容易上升
モキートアーマー	HP+8，道具回复效果变为2倍

饰品	效果
くつずれ防止くつ下	HP+1
黑っぽい毛丝のぼうし	一定几率使敌人气绝
ブーロン皮の盾	一定几率使弓箭攻击无效
まぼろしの首饰り	攻击速度上升
金色の腕轮	攻击力上升
虫除けのお守り	对虫类防御上升
甲　の盾	一定几率回避攻击
たいどくの手袋	预防中毒
クリスタルリング	一定几率即死
うろこのベルト	对爬虫类防御上升
花の首饰り	HP+1，一定几率回避攻击
シルバーリング	对影之敌人防御上升
ゴールドリング	一定几率回复HP
とんがり帽子	HP+2
かぼちゃのマスク	道具掉落率上升
デルのバッヂ	锻造时能敲打30次

在迷宫中杀死敌人后有一定几率获得掉落的道具，这些道具有些可以直接用来装备或使用，有些是进行道具合成的素材,还有一些是收集图鉴用的卡片。迷宫中有少数宝箱需要有特定的道具才能打开,去TOM的商店可以买到这些必要道具。

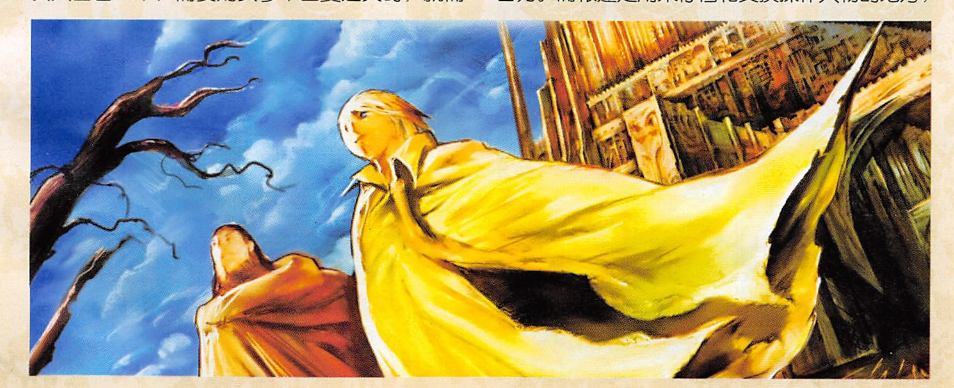
TOM的商店是在剧情进行到一定程度之后出现的，在这里可以买到一些推进剧情必要的道具，不过都价格不菲。还可以买到回复道具，但是每次只出售一个，需要购买多个回复道具时，就需

合成道具	配方
アップルドリンク	青リンゴ+ハチミツ
パンプキンケーキ	かぼちゃ+小麦+ハチミツ
マジックブレッド	小麦+ハイビスカス
かぼちゃスープ	かぼちゃ
どくけしのくすり	みどりのコケ
かいふくのくすり	みどりのコケ+ハチミツ
パワーのくすり	むらさきのコケ+铁
火おこしビーズ	くもの丝+炭
火ぶくれ弹	むらさきのコケ+炭
うろこのよろい	うろこX2+くもの丝
かぼちゃマスク	かぼちゃ+すいしょう
铁のよろい	铁X3
かぼちゃぱんつ	かぼちゃ+くもの丝+ハイビスカス
クリスタルリング	すいしょう+金
シルバーリング	银
水晶	虫のはね+ハチミツ+青リンゴ
アップルパイ	青リンゴ+ハチミツ+小麦
ゴールドアーマー	金X3
ゴールドリング	金
きのこのグリル	きのこ+炭
ウロコのベルト	うろこ
どくのくすり	むらさきのコケ
はなのくびかざり	ハイビスカスX3

要反复进出商店。

まぜまぜ部屋也是在剧情进行到一定程度之后出现的，在迷宫中获得合成配方和材料后，可以在这里进行合成，只要选定材料后，用触笔搅拌片刻就可以了。道具合成有一定几率失败，失败时可能得到其它的材料，也有可能在搅拌过度之后材料飞出合成锅而一无所获。

每个章节的迷宫中都会有一个锻冶场和若干个帐篷，在锻冶场能进行武器锻造，在限定时间内连续点击屏幕，就可以提升武器等级，增加攻击力。而帐篷是用来存档和交换操作人物的地方，



也可以直接从迷宫返回世界地图。此外迷宫中还有一些会发出闪光的地方，走过去调查之后能获得道具，千万不要错过哟。

在很久以前，有七个部族生活在德尔特拉，某一天影之大王从山的另一边出现，他企图统治丰饶的德尔特拉，虽然七个部族各自奋力抵抗，但是影之大王实在是太强大了。当时有一位出身于锻冶屋的勇者亚丁，他做了一个不可思议的梦，梦到将七个部族所拥有的七块宝石收集起来，镶嵌在铁制的腰带上。亚丁深信这就是拯救德尔特拉的方法，他按照梦境去做，佩戴上宝石腰带之后，腰带发出了太阳般的光芒，七个部族在这光芒下团结一心，终于赶走了影之大王，而亚丁成为了德尔特拉最初的国王。亚丁国王知道影之大王一直觊觎宝石腰带，所以他每天都佩戴着宝石腰带，并且将其定为每一任国王的责任，但是他的曾孙由于体形太胖，佩戴腰带的时候相当困难，因此大臣们建议国王只在仪式祭典的时候佩戴腰带，这个习惯被一直保留了下来。

以上是记载在古书中的德尔特拉历史，贾德无意中在图书馆里看到了这些内容，今天是他的好朋友王子安顿加冕为王的日子，他决定要去告诉安顿一定要每天佩戴宝石腰带。主席大臣为安顿戴上腰带之后，腰带果然如同古书中记载的一





般发光了，这意味着安顿被认可为德尔特拉的新国王，仪式之后，安顿不顾贾德的拼命反对，让主席大臣将腰带郑重保管起来。当贾德再次找机会想要告诉安顿真相的时候，却被心怀鬼胎的主席大臣诬陷为想要弑王的背叛者，他只好给安顿留下了一张纸条，突破士兵的包围逃出了王城。

离开王城之后，贾德躲进了一家锻冶屋，与锻冶屋的主人交谈之后才知道，人民非常痛恨王城中的国王和官员对他们的压榨，曾经多次联名写信抗议，但是却没有得到回复。贾德心里明白，那些信件是不会被交到国王手中的，因为大臣们早已自作主张做了处理，难怪国王整天不过问政事。贾德以前曾经和安顿学习过锻冶的技巧，就一直在锻冶屋生活下去，七年过去了，他一直没有忘记安顿。与此同时，王城中出现了离奇的命案，国王安顿才意识到身边出现了背叛者，他恰好看到贾德以前留下的字条，悔恨自己当初错怪了贾德。当晚，王城中有好几处地点同时失火，贾德趁乱悄悄潜入，见到了离别多年的安顿，两人冰释前嫌。贾德提醒安顿要保管好宝石腰带却已经晚了，腰带尚在而宝石已经不翼而飞，背叛者露出了真面目，他就是一直为影之大王效力的主席大臣，在夺走宝石之后，他还企图杀害即将出生的王子，幸好机智的王妃设计除去了背叛者。

又过了16年，贾德的儿子利弗已经长大成人，而德尔特拉也已经在影之大王的统治下过了16年。贾德将失去宝石的腰带交给利弗，让他踏上寻找宝石和王家后裔的旅途，同行的还有被贾德收留照顾的原国王贴身卫兵巴尔达，拯救德尔特拉的重任就这样交给了这个少年。

第一章 沉默之森

沉默之森是一片有各种强大怪物出没的森林，连影之大王的宪兵团也不敢轻易进入，而又有传闻说七个宝石之一就在沉默之森，所以这里成为

利弗旅途的第一站。巴尔达找到了一条通往沉默之森的近路，但是两人却遭到了巨大怪物的袭击，幸好得到了少女嘉丝敏的帮助，打败了这个怪物。嘉丝敏七岁那年，双亲被影之宪兵团抓走，她一直跟乌鸦库里和松鼠菲里一起生活，听闻两人说明来意之后，嘉丝敏主动要求为他们领路——别以为她是出于什么好意，她只是打算趁利弗倒下之后拿走他的母亲缝制的披风而已。



嘉丝敏带着两人来到沉默之森的中心，利弗在一棵大树上找到了一个隐藏的树洞，跳下去之后发现了一具会活动的人偶，人偶误以为他们来抢夺永生百合的花蜜，不由分说当头一剑劈了下去。巴尔达为了保护利弗而被打成重伤，利弗只能使尽浑身解数来与人偶战斗，幸运的是大树上落下一段巨大的树枝，将人偶砸得粉碎，在永生花蜜的作用下，巴尔达的伤势很快就痊愈了。更幸运的是，利弗所寻找的宝石就镶嵌在人偶佩剑的剑柄上，宝石神奇的力量连接了两个世界，嘉丝敏已故母亲的幻象出现了，她让女儿与利弗和巴尔达一起旅行，从暗之大王的手中拯救这个世界。

◆获得道具：

F1：アップルドリンク、健康ドリンク、1G、10G、铁

F2：银、10G、くつずれ防止靴下、肉、トロピカルジュース

◆本章结束后能够使用嘉丝敏， TOM的商店出现，第一次去TOM商店能够得到水くい虫。

第二章　叹息之湖

新同伴嘉丝敏加入之后，三人向下一个目的地叹息之湖出发了，途中遭遇暗之宪兵团，他们好心救出了作为俘虏的拉拉多族工匠，却在摆脱追兵的时候陷入了无底沼泽。恢复知觉之后，利弗发现大家身处某个木屋之中，虽然与木屋的主人语言不通，但是看到主人准备了丰盛的饭菜之后，三人也就却之不恭了，只是嘉丝敏的直觉告诉她，这里一定有什么古怪。突然间，第一块宝石发挥了作用，利弗看清了眼前的一切，美味的饭菜不过是通过某些手段制造出来的幻象，而木屋的主人一定是可怕的怪物，三人连忙逃离了木屋。借助宝石的力量，利弗带着同伴渡过了阻挡在眼前的沼泽，两个怪物随后追来，眼看三人就要成为怪物的美餐了，乌鸦库里立了大功，将两个怪物逐下沼泽救了大家。

之前被解救的拉拉多族工匠玛纳斯带着三人来到了他的家乡，但是这里却没有一个人居住，巴尔达在房子的大门上发现了暗之大王的标志，恐怕这里已经被暗之大王摧毁了。拉拉多族的人全部都被魔女夺取了声音，所以无法开口说话，玛纳斯吹起了笛子，越来越多的人出现了，原来他们全都生活在地下。在拉拉多族的村子逗留一阵之后，玛纳斯带着三人来到了叹息之湖的湖畔，在这里生活着一头水怪，但是普通攻击对它无效，只有玛纳斯吹笛子才能让它感到不得安宁。水怪声称自己拥有利弗寻找的宝石，但是希望能用玛纳斯来进行交换，这个条件三人无论如何都不能答应，被迫与水怪一战。

玛纳斯愿意为大家牺牲的心意和大家愿意为玛纳斯战斗到底的心意，最终感动了水怪，它将宝石拱手相让。这第二块宝石拥有能够感应邪恶之物的作用，果不其然，利弗叫大家一起躲起来之后，夺走拉拉多族人声音的那个魔女出现了，如果不幸被她找到的话，一定会被夺去生命。

◆获得道具：

F1：デルのバッジ、绿のコケ、ぶどう、10G





F2：アップルドリンク、火ぶくれ弹、レシピ1、トロピカルジュース、ジニ&ジッド卡片(固定事件获得)

F3：金、きのこ、ステーキ、マナス卡片(需要钥匙)

F4：ララド族卡片、健康ドリンク、肉、たいどくの手袋（需要钥匙）

◆本章结束后能够在TOM的商店买到钥匙。

第三章 拉托市

利弗等人的旅行中出现了一些小矛盾，在森林中长大的嘉丝敏一向很相信自己的直觉,而巴尔达对此不以为然,两人总是为这件事情闹别扭。离开叹息之湖后，三人向拉托市进发，途中需要翻越山岭，而他们在路上遭遇了大批狼群的袭击，狼群的首领竟然是一只巨大的怪物。在狼群的不断追赶下，三人被逼到了悬崖绝壁，本以为从悬崖上摔下去必死无疑了，却在机缘巧合之下抵达了一个怪异的地方。在对三人的冒昧出现道歉之后，嘉丝敏察觉到这里的人都具有奇怪的洁癖，连不小心打碎餐具的仆人都要被无情地处以死刑，利弗在冲动之下替那个仆人背了这个黑锅。三人的命运要通过抽卡片来决定，如果抽到“生”就能继续活下去，抽到“死”的话就要被处刑，仆人悄悄告诉利弗，两张卡片都是“死”，这显然是一个圈套。利弗灵机一动，抢过其中一张卡片扔进壁炉烧掉，只剩下一张“死”的卡片，那么说明利弗刚才烧掉的那张就是“生”的卡片，事情完美解决。

当晚被救的那个仆人悄悄找到利弗，劝说他们赶紧离开这个地方，考虑到这里的人都有洁癖，嘉丝敏成功地让松鼠菲里制造了混乱，但是在三人逃离途中，遭遇了制裁委员，在打倒对方后发现他们身上竟然有影之大王的标志。在穿上制裁委员的红色铠甲后，利弗带着同伴利用非寻常的方法离开了这里，在渡过一条大河之后,就来到了拉托城外，真是祸不单行，这次又被大批老鼠袭击。拉托市早就已经成为一个荒弃的城市，毫无人烟，完全被老鼠占据，在踏入这里之后，利弗一直听到有一个神秘的声音在呼唤自己,发出这个呼唤的是一条巨蛇，它自称是拉托市的看守者，拥有能够看透未来力量的宝石。巨蛇蛊惑利弗将腰带交给他，幸好巴尔达让利弗碰触腰带上的宝石，摆脱了它的蛊惑，将巨蛇斩于剑下之后，利弗得到了第三块失去的宝石。

◆获得道具：

F1：アップルドリンク、紫のコケ、水晶、レシピ10

F2：パワーの药、ハチミツ、へんしんボム

F3：1G、レザーアーマー、500G（需要钥匙)、ティラ卡片（需要光のシャボンパイプ）

F4：チュルナイの人、10G、青リンゴ、炭

F5：ステーキ、キノコ、きのこグリル、グランドファームの情报

F6：パンプキンケーキ、铁、レシピ7

F8：10G、アップルパイ、金色の腕轮（需要光のシャボンパイプ）、スイカ

F9：ハム、100G

◆本章结束后能够在TOM的商店买到光のシャボ



ンパイプ，得到グランドファーム的情报后就可以去グランドファーム了。

第四章　蠢动之砂

利弗等人初次进入沙漠，不习惯这里的天气，又热又渴的嘉丝敏倒在路边就睡着了，利弗也跟着闭上了眼睛，一觉醒来之后发现巴尔达不见了踪影。片刻后巴尔达回来了，身后跟着一个喊抓小偷的老人，原来是巴尔达拿了老人的苹果想要给利弗和嘉丝敏，听说三人是从拉托市而来，老人立即变了脸色，让三人赶紧离开此地。走出沙漠又穿过一片森林之后，利弗等人来到一个小镇，初次见到转盘游戏的嘉丝敏兴致勃勃地玩了起来，全然不顾付出了多少钱，得到一只木制小鸟就高兴得不得了。



三人首先找到旅馆，听老板娘说小镇上在举行剑术比赛，参赛者可以免去住宿和伙食费，获得冠军的话还能得到1000枚金币的奖励，巴尔达毫不犹豫的决定参加比赛。显然巴尔达的自信心有一些过于膨胀了，三人在决胜战比赛中遭遇一个强劲的对手，利弗和巴尔达由于一时疏忽大意而落败，嘉丝敏居然凭一己之力打败对手，获得了冠军称号和奖金。但是1000枚金币的奖金实在是太诱人了，三人离开小镇不久就遭到袭击，虽然奖金被全部抢走，但是好在性命没有危险。之前在决战中遇到的对手救了大家，他自称是抵抗影之大王的某组织首领约克，因为到处都有传闻说一个男人和少年少女的三名旅行者到处与影之大王作对，所以特地来确认他们的身份。约克告诉利弗，袭击他们的人是影之宪兵团，但是利弗却无法信任约克，实际上他对来历不明的任何人都无法予以信任，能够相信的只有两个同伴而已。

在躲过影之宪兵团的搜捕之后，利弗三人又一次走进了沙漠，联想到上一块宝石就是从自称看门人的巨蛇那里获得的，他们认为沙漠里也肯定存在一个类似的拥有宝石的怪物。实际上，怪物确实有——一只巨大的蚁后，但是打败它之后却根本没有获得宝石，三人继续在沙漠中不懈的搜索，却不料陷入了巨大的流沙旋涡。利弗本以为这次肯定会一命呜呼，谁知流沙下别有洞天，呈现在他眼前的是一座被流沙掩埋的遗迹，而遗迹中恰好有他寻找的宝石，真是塞翁失马焉知非福啊。

◆获得道具：

F1：金、100G、きのこのグリル

F2：うろこ、リンゴX2、青リンゴX2

F3：チキン、リンゴ、えんのろうば卡片

F4：10G、木雕りの小B（固定事件获得）、500G、フェルディナンド卡片、リーフと仲间たち卡片

F5：マザーブライトリー、レシピ2、铁、こうらの盾、アップルドリンク

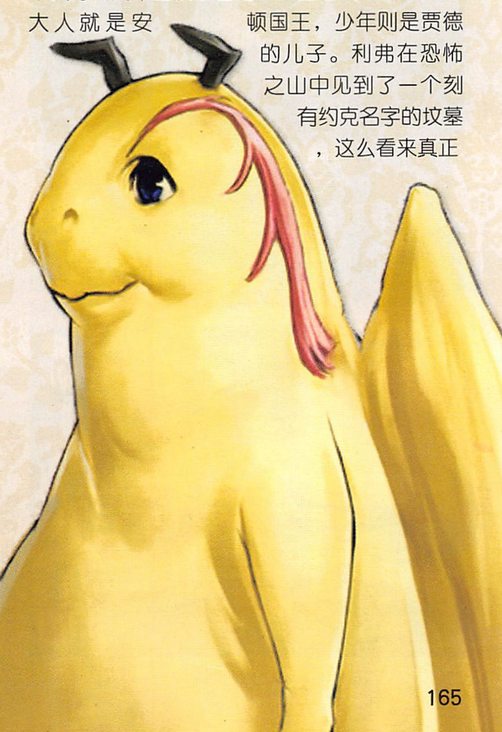
F6：500G、シシカバブ、レシピ3

F7：无敌の药、虫除けのお守り

◆本章结束后能够在TOM的商店买到オノ。

第五章　恐怖之山

当利弗向下一个目的地恐怖之山出发时，他的父母正被关在地牢里接受审问，影之大王的手下认为传闻中出没于各地收集宝石的那三个人，大人就是安顿国王，少年则是贾德的儿子。利弗在恐怖之山中见到了一个刻有约克名字的坟墓，这么看来真正



的约克早就已经长眠，他们上次遇到的家伙只不过是一个冒牌货而已。三人在森林中走得喉咙冒烟，巴尔达甚至一屁股坐在地上不愿意再动，好在乌鸦库里带来了信息，前方不远的地方就有山泉。巴尔达正准备痛饮泉水时，嘉丝敏注意到泉水周围的树木看起来怪怪的，所有的树都是一个样子，泉水可能有问题。果然不出所料，森林里飞来一只奇兽，它告诉大家如果心术不正的人喝了泉水的话，就会变化成树，那些看起来一样的树全部都是有人变化而成的。

水是喝不成了，巴尔达又打起了奇兽的主意，想要借助它们的帮助抵达远处的恐怖之山，但是顽固的奇兽长老无论如何也不答应这个请求。利弗和嘉丝敏遇到了一只年幼的奇兽，并且打退了前来追捕他们的影之宪兵团，奇兽长老认为他们保护了小奇兽，决定施以援手作为报答。三只成年奇兽载着利弗等人一直飞到了恐怖之山，却不料从未出过森林的小奇兽也偷偷跟了过来，并且被毒箭射伤，幸好嘉丝敏用永生百合的花蜜治愈了它。暴风雨将至，三人寻找避雨之处时却遭到了怪物的袭击，在小奇兽的帮助下才彻底消灭了它，顺利找到一个山洞避雨之后，嘉丝敏发现山洞里有几行血字，不知道是谁在这里写下了这几行字，只能根据血字判断写字人来自影之王国。





利弗偷偷潜入了居住在恐怖之山的某个部族的据点，他们一向都用毒箭狩猎奇兽，并且还有一个秘密——在影之宪兵团的镇压下，他们饲养苍蝇来供奉一头巨大的青蛙怪物。利弗为他们除去了青蛙怪物，从怪物那里获得了第五块宝石，并且和部族长老约定，再也不要狩猎奇兽，恐怖之山的旅程也就此告一段落。

◆获得道具：

F1：アンナ、ジャード

F2：ぶどう

F3：レシピ４、100G、ステーキ

F4：バナナ、キン卡片（固定事件获得）

F5：ブーロン皮の盾（固定事件获得）、アップルドリンク

F6：あつぞこ靴、500G、プリン卡片、トロピカルジュース、锻冶场

F7：虫の羽X3、レシピ12（需要钥匙）、キンのはね

F8：グラ・ソン、ファ・グリン、シシカバブ

◆本章结束后能够在TOM的商店买到ゴム长靴和チェインメイル。

第六章 魔物之洞窟

下一个目的地是魔物之洞窟，对于这里是否真的存在魔物，巴尔达持怀疑态度，三人正在讨论时，远处传来呼救声。原来是一个孩子落入了河里，巴尔达二话不说就下去救人，却意外地找不到落水的孩子，河岸上突然过来一位少年，拿起弩箭就要向呼救的人发动袭击。利弗及时出手放倒了他，却不料他实际上是为了救大家，因为落水的孩子和呼救的人都是怪物变成的。误会消除之后，少年自我介绍说名叫德因，是德尔特拉王族的子嗣，利弗大吃一惊，这么简单就找到了王族的后裔？为了确认真相，利弗决定和德因一起到他生长的小镇上去一趟，不过嘉丝敏却因为

一点小事而闹脾气，一个人扔下同伴走了。

利弗一直担心着嘉丝敏，不过他们很快就在船上相遇了，嘉丝敏穿了一身漂亮的洋装，完全隐藏了以往那种野性气息。利弗注意到甲板上的人变得越来越多，马上明白有会变形的怪物混入了其中，巴尔达为了保护两个孩子而被击落入水，幸好两人在下船之后找到了它。三人一起进入魔物之洞窟后，不料在这里见到了曾经有过一面之缘的魔女，情急之下三人跳进地洞逃走，而且还恰好在洞窟里找到了第六块宝石。精疲力尽的三人躺在地上稍事休息，魔女却一路追来，巴尔达露出了本来面目，他是由怪物变化而成的，幸好德因及时赶到解救了利弗和嘉丝敏的危机。在一场艰苦的战斗之后，魔女倒下了，真正的巴尔达也和失散的同伴会合。

◆获得道具：

F1：アップルドリンク、铁、マリーとアイダ卡片（固定事件获得）

F2：スイカ、チキン、500G、锻冶场

F3：みどりのコケX2、パワーの药、レシピ6、ハチミツ、ルーカス卡片

F4：500G（需要钥匙）、ピンクドレスの女卡片

F5：肉、银、船长とポリパン卡片、レシピ9

F6：水晶、プレートメイル（需要光のシャボンパイプ）、むらさきマントのこ、锻冶场、铁、金、グルー卡片

◆本章结束后能够在TOM的商店买到ステーキ。

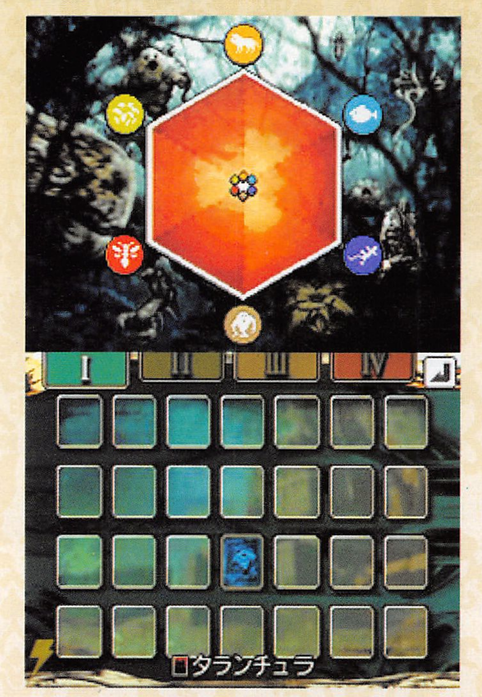




第七章 训诫之谷

利弗和同伴跟随德因来到他生长的地方，但是那里早就成为一座无人空镇，曾经见过的约克也来到了这里，他告诉德因，小镇之所以变成这样是因为破坏了誓约，保持小镇安定兴旺的魔法因此消失，这里因为魔法而繁荣，也因为魔法而破败。德因考虑再三之后，决定回到约克率领的反抗组织中去，继续努力对抗影之大王，嘉丝敏提出疑问——在恐怖之山的那座刻有约克名字的坟墓到底是谁的，约克陷入了回忆。实际上站在大家眼前的这个约克，就是在洞窟中留下血字的人，他从影之王国逃到了德尔特拉，受到某个人无微不至的照顾，在那个人死后，他为那个人立了墓碑，并且继承了约克这个名字。在解释清楚这件事之后，约克带着德因一起走了，虽然离别让人感伤，但并非意味着一生无法再相见，振奋起精神之后，利弗三人向着最后那块宝石的所在地训诫之谷前进。

三人在训诫之谷里发现了一座高塔，令人惊讶的是高塔里的老人自称是安顿国王，奉了影之大王的命令在这里守护美丽的宝石。安顿知道三人是来寻找宝石的，就提出要以宝石为赌注，要他们参加魔法



游戏，如果赢了的话就把宝石给他们，如果输了的话就要在山谷里过完一生。虽然没有必胜的把握，但是利弗和同伴仍然接受了挑战，并且漂亮的取得了胜利，安顿反悔了，拒绝交出宝石，召唤出一群怪物企图消灭利弗，他还是失败了，利弗获得了最后一块宝石。镇民们恢复原来的生活，而自称安顿国王的老人也清醒过来，他本经营着一家旅馆，被影之大王带到高塔中，担负起守护宝石的责任，告别他们之后，利弗向着家的方向前进。

◆获得道具：

F2：ヤギ卡片（固定事件获得）、10G、レシピ11（需要钥匙）、ハム、ハイビスカス、きのこ

F3：光の矢、锻冶场、金、チキン、プリンセスローブ、500G（需要钥匙）、黑っぽい毛丝の帽子

F4：ぶどう、火ぶくれ弹、ガーディアンアーマー、レシピ8、トーラ族の人卡片

利弗的试炼：アップルドリンク、锻冶场、小麦

嘉丝敏的试炼：真っ黑石X3、毒の药、水晶、回复の药、1GX2、むらさきのコケ、10GX2、ラッキーの药、まぼろしの首饰り、金

◆本章结束后特殊关卡モキートの馆出现，能够在TOM的商店买到トム卡片。

最终章　回到德尔特拉

在回家途中，利弗遇到了约克，联想起古书中记载的德尔特拉历史，必须联合七个部族的力量才能战胜影之大王，约克主动提出要协助利弗，寻找部族之力。德尔特拉现在到处都戒备森严，影之宪兵团奉命搜寻锻冶屋贾德的儿子，原来是德因假称自己是利弗，先一步回到了德尔特拉，大家都很担心他，一致决定先跟德因会合。利弗在森林中的破旧木屋里找到了安顿国王的绝笔信，信上提到妻子和孩子都已经死去，自己也命不久矣，德尔特拉王国将随着自己这最后一任国王一同消失，落款下有着国王专用的印章，这封信看起来不像是赝品。利弗无法相信德尔特拉王族的血脉就此断绝，自己一直以来的旅途难道就这样白费？争论间嘉丝敏发现一只乌鸦从大家头顶上飞过去，她一眼就看出乌鸦是某人的使者，就建议大家一路追下去。

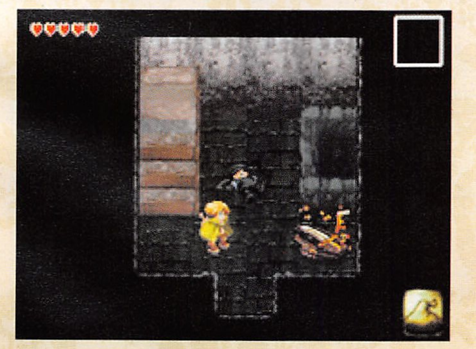
利弗尾随乌鸦找到了约克他们的据点，约克早已经聚集了另外六个部族的人们，加上利弗一起，七个部族的代表就都齐了，现在万事俱备只欠东风，但是想到王族的后裔已经不在了，利弗不由黯然。巴尔达说出了绝笔信的秘密，其实那封信是前主席大臣伪造的，他一眼就看出来了，只不过一直没有说出来而已，瞒了大家好久。七个部族的代表想要通过仪式寻找王族后裔的下落，德因恰好赶到，约克一见他就拔出剑来，却被巴尔达按倒在地，德因从



利弗手中拿走宝石腰带扬长而去，众人错愕之际，约克告诉大家，刚才的德因是怪物，大家才恍然大悟分头追去。一只巨大的怪物袭击了据点，利弗将其打败之后也尾随众人开始寻找冒牌德因。

利弗等人潜入了城堡外的小镇，目睹德因想要用腰带作为诱饵引出影之大王，他也很清楚自己是怪物，但是他仍然与大家是同伴，因此叫利弗他们不要靠近他，怕不小心伤害了他们。冲动的约克率先向德因发起攻击，却被击倒在地，德因暴走起来，变化成怪物的样子，利弗不得已只能亲手杀死他。影之宪兵团源源不断赶来，巴尔达负责带走约克，和嘉丝敏一起走，利弗负责断后，当利弗回到家里的时候，巴尔达和嘉丝敏一直守在约克身边，利弗在卧室里找到了宝石腰带。约克清醒过来，突然抱住嘉丝敏，喃喃说道心爱的女儿越来越像亡妻了，其他人一头雾水，巴尔达马上明白了，约克就是安顿国王，而嘉丝敏则是王族后裔，苦苦寻找了许久的人居然是一直在身边的旅行同伴。利弗为嘉丝敏佩戴上宝石腰带，但是腰带并没有放出像太阳一样的光芒，这意味着她并不是真正的公主，利弗再次陷入苦恼，影之宪兵团追到了锻冶屋，巴尔达和嘉丝敏坚持要掩护利弗逃走，他只能遵从伙伴的意愿。

骚动过后，巴尔达、嘉丝敏和约克全部都被抓走，利弗匆匆进入城堡，果然看到三人和自己的父母即将公开处刑的场面，民众们受到煽动，也纷纷高呼处以死刑的口号。利弗不知道该怎么办才好，他捧着宝石腰带祈求得到指示，但是什么也没有发生，愤怒的利弗将腰带掷在地上，宝石散落了一地。将宝石重新装回腰带上时，利弗茅塞顿开，初代国王之所以将国家定名为德尔特拉，是因为他将每一颗宝石名字的首字母连在一起组成了这个词，因此宝石必须按照这个顺序装在腰带上才能发挥作用。如果不快点救回嘉丝敏的话，德尔特拉就要真正迎来灭亡了，利弗及时赶到处刑的平台，救了双亲和同伴们，混乱中他的父亲受了重伤濒临死亡。



无论利弗多少次打败影之大王，他都会再次站起来，贾德叫利弗佩戴上宝石腰带，腰带发挥了作用，将影之大王驱逐出德尔特拉，真相终于大白，利弗的双亲才是前国王和王妃，化名约克保护利弗的人才是贾德，利弗自己是真真正正的王子。看到阴霾消散之后，安顿国王咽下了最后一口气，影之大王长达16年的统治终于结束，人民再次迎来新的生活。

◆获得道具：

F1：みどりのコケ、レシピ14

F2：クモの丝、回复の药、むらさきのコケ、ゼアン卡片、ステーキ

F4：アップルドリンク、500G、きのこ、スタンボム、チキン、にがおえかきのふで

F5：锻冶场、无敌の药

F7：さくらんぼ、デルの胸当て、银、クリアン卡片、若き日のアンナ卡片

F8：グロック卡片、ヘンシンボム、むらさきのコケ、100G

F9：シシカバブ、アップルドリンク、500G、クモの丝、回复の药、レシピ15

F10：锻冶场、ハチミツ、レシピ16（需要光のシャボンパイプ）、肉、500G、トロピカルジュース、回复の药

F11：若き日のジャード卡片、ポンチョ、ハイビスカス、健康ドリンク

F12：若き日のエンドン卡片、バナナ、若き日のシャーン卡片

F13：プランティン卡片、回复の药大

◆本章结束后进行通关存档，附加关卡梦幻之塔出现。



一提到"萌"文化,首先让人联想到的是跟它并列存在的"萝莉"形象,实际上,也有不少人直接把萌与萝莉之间画上等号,这种说法当然是片面的,不过却也从另一个角度说明了两者紧密的关联性。本期接下来介绍的就是这个热门话题。

■文责/露琪

Welcome to Loli world

萝莉(或做萝莉,意思相同)这个现在已跨入流行用语的单词,起源于俄国裔旅美作家伏拉地米尔·纳波科夫在1955年发表的禁忌题材小说《洛丽塔》(Lolita,又译为《洛丽泰》)。原著描写了一位移民美国的中年教授胡伯·胡伯特迷恋上女房东的12岁女儿而发生的故事,小说中的女孩原名叫桃乐莉·海兹,西班牙文发音的小名为萝莉塔(Lolita)或萝(Lo),作品因此得名。

参加庙会的浴衣萝莉

这本书在当时不仅不被传统文学界所承认,还遭到作者的亲朋好友抨击,难得有冒险精神的出版社代为发行,却无奈被宣传为禁书的大众舆论。然而就是这么一本饱经挫折的小说,经由电影大师斯坦利·布库里克的神来之手,于1962年被初次搬上荧幕。通过精心改编的这部影片,用黑白色调的含蓄和隐讳暗喻的气氛巧妙地粉饰了冲突,换来一个全新、甚至略带讽刺性的篇章。在影院上映,等于宣告《洛丽塔》正式打开了传统禁忌的大门。从此,一个称谓便成了所有如田园妖精一般具有挑逗意味的少女的统称——萝莉塔。由于纳波科夫是第一位以此题材作为主轴撰写并公开小说的作家,也成为后世公认的此类作品之经典。顺带一提,这部被改拍成同名电影的中文名称叫做《一树梨花压海棠》。

那么,怎样来界定女孩子是不是萝莉呢?这点到目前为止尚存在着不小的争议,没有一个正式的说法,但诸多版本都有其显而易见的共同特征——起码从外表上看,萝莉的生理年龄不会超过15岁(高中未满,初中以上?)。这个阶段的小女孩非常可爱,天真无邪,惹人怜惜,身体未发育或发育很少一点点。

电影译名的典故

"一树梨花压海棠"的译名出自苏东坡嘲笑张先的一首讽刺诗,为七言绝句。张先在80岁时纳了一个18岁的小妾,苏东坡遂做诗调侃:十八新娘八十郎,苍苍白发对红妆。鸳鸯被里成双夜,一树梨花压海棠。

萝莉控情结

而“萝莉控”，则是日本人用“Lolita”中的“Loli”与“complex”变形得来成“lolicon”，属于典型生硬拼造出来的日式英词，特指极度喜爱虚拟世界里萝莉形象的人。自80年代末90年代初起，这个专业术语开始在动漫同人圈内得以广泛流传。

广义的定义是，只要憧憬对象被认为是比较年轻的女孩子，或者是有这方面的倾向，会对看到的年幼女孩子自然而然萌发出倾慕情感（可以理解为男孩子的保护欲望）的状况也算。另外，由于ACG文化的长期影响，也有人认为只要对比自己年纪小很多的女生特别有好感（不论对方是否已经成年），从内心深处产生“萌”的感觉，就可以称之为萝莉控。

说白了，这是一种发自心底的情结，可以把这种情结视作对童稚的回味、青春不再的叹息，也可以看作基于人类生命短暂的广泛认知上，对昙花一现的美好事物的执著和追求。虽然萝莉控们都希望别人把自己归纳为后面一种，但是根据心理学家佛罗伊德的看法，这种痴迷很可能是因为与同龄异性交往不顺利，或是少年告白受挫后的潜意识移情别恋，就因为如此，萝莉控往往被他人所瞧不起。不过现在迷恋萝莉的热潮已经超越单纯男性范畴，越来越多的女性同人党也加入进了萝莉控的队伍当中，所以说，对可爱事物的爱好，的确是一种“无差别共识”呢。

◆萌之作品推荐第二弹——《草莓棉花糖》

《草莓棉花糖》（又译为莓乱扔，不理解含义的话请仔细看动画版的标题）是在日本月刊杂志《漫画电击大王》上连载的作品，原先是作者投稿插画的不定期连载，改编成动画已经是前年左右的事情了。在区区3个月的播映期里，短短12话的长度酸酸甜甜地萌翻了无数路人，像这样的萝莉生活日志，既没有大起大落的变化，也没有跌宕起伏的情节，却可以勾动发自心底隐秘的憧憬，追忆回一份久违而恬淡的平静，烦恼冰释。

漫画单行本封面上写的“可爱就是正义”的宣传语，在动画的声优访谈中也有提及，以试图宣扬新旧交替的口号迎来千万宠爱。“不见其人，先闻其声”，恋声癖们可以享受千叶纱子、川澄绫子、折笠富美子、能登麻美子和生天目仁美五位当红萌系声优的全程倾情出演；而普通观众眼中的《草莓棉花糖》，则充分体现在片头歌词的“可爱这种事情，并非言语所能表达”。



与其说这是一部很可爱倒不如说是一部超可爱的动画，故事全部围绕着四个可爱伶俐的小学生和一个20岁的短期大学生而展开的，同时也是一部把日常生活刻画得惟妙惟肖的作品。整个动画中充满着流行元素和看起来可能很幼稚的行为，以及一些天然呆加上少许浅显易懂的小哲理，让人意想不到的剧情层出不穷，惊喜不断；而在音乐方面，平和舒缓的节奏让心情完全沉淀，偶尔出现的搞怪音效则经常令人忍俊不禁，牵动全身的会心一笑带来从头到脚的放松，犹如午后茶一般的怡然自得。总而言之，这是一部很值得细细品味的动画，在今年3月份的时候又发售了3话OVA（Original Video Animation，原创动画录影带，指的是未在电视和电影院播放的动画作品），有空的话推荐对萝莉有爱的同学们一定要找来看哟。



为了让更多读者有机会参加封神榜，现征集各新老游戏的稿件，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

MHP2训练所枪麒麟挑战

挑战者：SHIKI

挑战心得

前些日子看到了这个栏目有人挑战训练所麒麟的成绩，让我也有一种燃烧起来的冲动，于是也动手试了一回，但是我发现，按照那种方法打麒麟，并不能有效地做攻击输出，因为查了资料就可以发现，对于头和脖子的斩击吸收是45%，而身体才仅仅只有20%，吸收最大的地方就是角了，有90%(数据来自MHP2wiki，.以MH2资料为来源)。像那种围绕身边打的方法是没法提高成绩的。再加上我也看了些达人的视频和心得，所以这次的训练所麒麟攻略是围绕着它的角来进行挑战的。

麒麟的攻击中一开始最让我头痛的就是放电了，不过看了视频和多打几次之后就能发现四种放电的规律和进攻方法了。第一种是离麒麟自己有段距离的八次落雷，第二种是麒麟头前方的五次落雷，第三种是劈在麒麟自己身上的落雷，第四种是用角突然上撩后前方小范围落雷。破解的方法也很简单，平时就保持在与麒麟角部平行的位置上，以麒麟的右侧为例，通过第二道落雷就可以判断出到底是哪一种落雷，图里的是向正前方扩散的五落雷。



1
5 6
2 3
7 8
4

这时就可以占据侧面的位置接近它的角部，等待要转过来的时机出枪，一枪之后马上横step脱离，一段不足以摆脱的话就多段step掉。假若是环形的八落雷，就要记好落雷的顺序：

我观察的是，如果说在麒麟右侧的话，在3落完雷之后可以进行一次攻击，当然是针对角的，之后右step回避，之所以不做左step，是因为有时攻击完了雷还没落完，不小心会step到8上去的，这样就平白无故地多花了时间。如果是在麒麟左侧的话，同理，由2切入，攻击完毕后向左step。至于左右step要做几次，全看临场的判断。至于其他几种落雷就好处理多了，前方五落雷可以在侧面展开1到2次攻击，唯一需要注意的就是要与麒麟的身体呈锐角，避免被最后一发落雷劈到；原地落雷就保持稍微呈钝角的地方打角吧，同样也是1到2次；而随时小心不要在麒麟的正后方攻击，它就一般不会用出上撩落雷的，当然也可以利用上撩落雷供给范围比较小的特点，引诱麒麟出招，但是一定要及时step回避，不能贪刀。

而平时游走的时候，除了吃药，也尽量不要收枪，全程保持持枪状态，这样可以有效地展开攻击。虽然看起来会很慢，但其实效果比收枪然后拔枪刺的效果要好的多，因为随时持枪的话，只要有攻击机会，就可以准确地攻击麒麟的角部，而拔枪刺的话则很难掌握打点。持枪不能翻滚回避麒麟的跑步顶，所以该防的时候还是防一下吧。

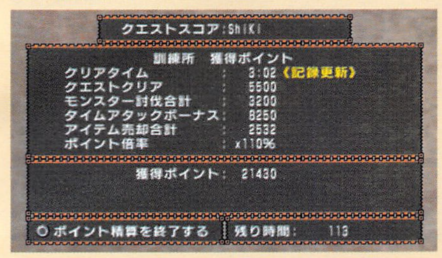
非落雷状态下的攻击时机基本都在麒麟转头的时候，可以轻易地打到角。但是因为麒麟动作快，所以一定要提前出手，而且不论什么时候都不能贪枪，扎角一次之后就马上step回避，防止被麒麟踩倒。



对麒麟的基本要点应该就是这些了，另外在我挑战的过程中，有几率从背后攻击会出现将

麒麟顶翻在地的情况，但是又不能确定是不是攻击积蓄的结果……总之如果出现了记翻的情况,就一定要调整好攻击位置，对准了角攻击。

熟悉了之后就会发现其实麒麟也不可怕(声：因为这是训练所麒麟！)，努力的总结和稳定的发挥是取得理想成绩的关键呀，我的成绩是3：02,在网上还看到了在3分之内的达人……我还需要更加努力啊……



不足之处还请大家指出，谢谢。

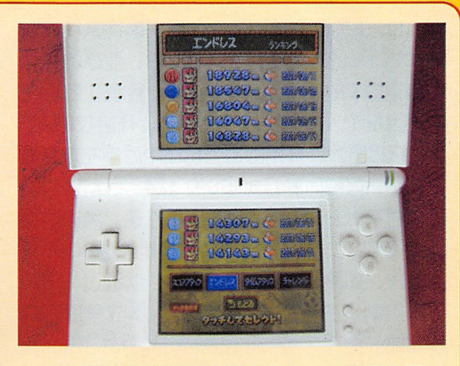
摸摸耀西 云中漫步新记录达成！

挑战者：魏中琛　最新记录

《Catch！TOuch！YOshi！》（《摸摸耀西云中漫步》）是任天堂于2005年1月27日在DS平台上推出的一款完全体现DS机能的动作休闲类游戏，虽然是款休闲倾向的游戏，没有受到玩家足够地重视，但是内容却非常丰富，游戏性非常强，优良的游戏素质体现出任天堂对游戏乐趣的真正理解。作为吃惯了《口袋妖怪》、《最终幻想》、《逆转裁判》等等饕餮大餐的DS玩家来说，一定不容错过这款具有很高内涵的游戏。神游公司于2006年情人节推出了本作的行货汉化版，建议大家购买一张收藏，既是对游戏制作者的一种致敬，也是对行货的一点支持。

游戏的模式很丰富，今天我带来的是马拉松模式的最新记录。由于种种原因，一直拖到现在才投稿。

要说破记录的心得，其实只有三点。一是良好的心态。游戏本来就是以放松为目的的，玩任何游戏不可带有很大的压力，哪怕成绩、分数再差。也许就在不经意中破了记录，心急吃不了热豆腐，这款游戏体现了这点。二是要多练习。破任何游戏记录都是要通过不断练习的，这款游戏也不例外。游戏中的路程很多都是重复的，多多练习，熟能生巧。三是周围环境好，玩这款游戏一定要姿势端正，既不可躺在床上也不可将机子放在腿上玩。我破记录时正是上课时，身体各部位舒适才能有利于破记录。



这款游戏破记录是很容易的，宿舍里的另一位同学技术很强，只是每次运气都差了那么一点点。希望广大读者能买张这款游戏来玩玩，相信很多人都能破了这个记录的。

《洛克人ZXA》BOSS RUSH

挑战者：陈健　快速无伤挑战

《洛克人ZXA》发售一段日子了，相信许多玩家都通关了吧。本体还算不错，而且有爽快的BOSS RUSH。现在本人把记录奉上，望大家不要扔砖就行。



解说挑战过程前先说明几点（菜鸟向，自认实力派的可无视这段）：BOSS RUSH的难度默认为普通，因此与难度为困难的单个BOSS 挑战的攻略法不同；本作允许在枪击后接各种连技，最常用的连技是ZX的回旋斩→三连斩→EX技，MODEL－L的回旋斩通过连打可实现无限连，可惜只能在水里使用，寒戟钢當的减速非常重要，可以说所有连技都是建立在减速之上的；本次BOSS允许在每战前先进行蓄力（MODEL－L那场除外），另外，躲避BOSS攻击的方法相信难不倒能通关的朋友，这两点在后文将不作详细说明。

本次挑战时本人选用格雷，原因如下：格雷的蓄力枪比亚修的威力大，追踪枪范围较大；

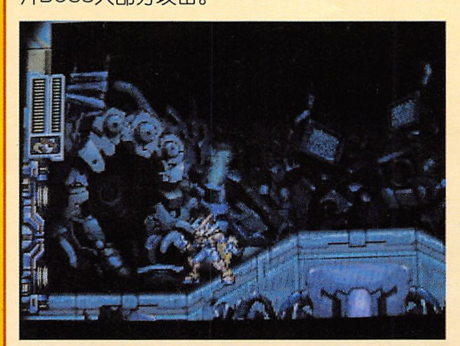
MODEL—F的蓄力放出热浪，用于最终BOSS战；MODEL—L的冰龙更易命中BOSS；亚修的男性变身语音有些娘娘腔（对不起，我承认最后一个原因是个人偏见）。不废话了，开始攻略。

炽刃瞪羚：开始的蓄力枪命中后向左走并蓄力减速，可同时躲开BOSS的飞踢，行动够快的应该可在BOSS落地的同时使用减速。减速后换ZX尽量贴近BOSS打连技，目的是引诱BOSS使用上冲，如果BOSS跳开用火枪，就跟过去连几下后用刺猬的电球把火枪打掉。本战争取在14秒完成。

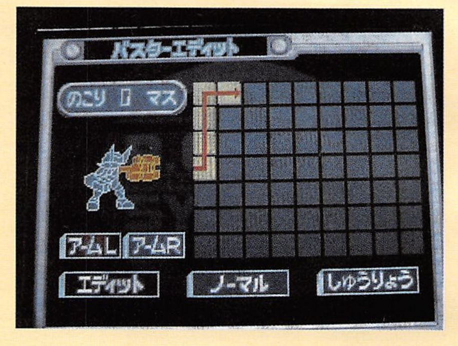
寒戟钢螳：BOSS是浮游状态，还只能攻击底盘，所以ZX不管用，幸好本战是水战。开始后到BOSS第一次离开画面间有足够时间用蓄力枪攻击BOSS三次，第三枪命中后马上换钢螳蓄力，在BOSS准备游回画面时使用减速，之后用MODEL—L在左下角使用无限回旋斩解决BOSS，15秒左右便可解决。

雷火蔷薇：个人感觉这BOSS无论在外在内都在侮辱"蔷薇"这个词……扯远了，说回正题。对付BOSS只须用MODEL—L的蓄力接ZX的三斩，如此循环三次就解决BOSS了（这BOSS菜得可怜）。

乐神兀鹫：开始后先攀墙送BOSS一发蓄力枪，之后马上换ZX接一下跳斩。BOSS落地前先"打扫"一下场地，但务必留一个杂兵，BOSS落地后要尽量接近BOSS用三斩，可引诱BOSS挥吉他。BOSS第二次起飞后就准备减速，并在BOSS准备落地时使用，最后用ZX解决BOSS。此战在斜面较低位置可躲开BOSS准备落地时使用，最后用ZX解决BOSS。此战在斜面较低位置可躲开BOSS大部分攻击。



炎巢蜂王：战前先把MODEL—F的双手弹道调高（见图）。开战后对BOSS的蜂巢不断射击，不消一会儿便可破坏蜂巢。之后换MODEL—H用一次旋风，顺便补两刀（注意，BOSS的蜂巢破掉后要站在BOSS斜下角引诱BOSS攻击，不然BOSS会马上跑去装蜂巢的）。BOSS装蜂巢后用同样方法炮制。BOSS第二次装蜂巢时趁机减速，剩下的我就不多说了。

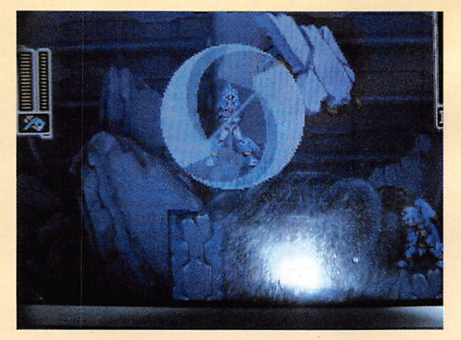


冻牙巨鳄：战前先变瞪羚。开始后立刻用火枪，可赶在BOSS张开口前命中BOSS。之后立刻换MODEL—H，利用空中冲刺冲到BOSS身后并换回瞪羚把冰块打掉，再换钢螳在版边等BOSS过来（如果BOSS放齿轮的话就先把齿轮打掉）。当BOSS闭嘴并跳起时使用减速，最后用MODEL—L游到BOSS身后无限连吧。

电极刺猬：怕冰的家伙，可用类似于对付蔷薇的方法应付之。如果BOSS在冲刺时被冰击中，BOSS身上的攻击判定会消失，可放胆攻击。

双子 犬：乱窜的BOSS，用减速会较危险，倒不如稳扎稳打。平时不停地用追踪枪同时锁定两个BOSS打，如果BOSS在地上扔球时，就躲在闭口的那只身后用ZX打便可以了。

阿特拉斯（MODEL—F）：开始先原地等BOSS冲过来攻击，BOSS冲过来后就跳到下层攻击一枪后马上原地蓄减速并使用，最后用ZX解决BOSS。注意，减速后要站在BOSS近墙的那一边，又不能距离BOSS太近，这样可避免



BOSS跳到上层或被BOSS的EX技打中。

夏纳克（MODEL－P）：麻烦的家伙，经常高速隐身，只好用蓄力枪磨了。平时站在中屏稍稍偏左或右，既可避免被BOSS撞中，又可增加攻击机会。

赛提斯(MODEL－L)：水战,在BOSS用蓄力技时减速,之后游到BOSS身后无限连,完毕。

赫利欧斯：开场除了射出蓄力枪外，还要冲到中屏位置并变钢凿蓄力，这样才可挡住BOSS的旋风。减速后就用ZX“伺候”吧。注意的还是不要贴太近BOSS，避免就大范围的斩击打中。

ZX：虽说是前作主角，但这种实力也未免太弱了吧…… 开场还是蓄力枪，之后引诱BOSS攀墙，再之后就是减速和连技组合了。

普罗米修斯&潘多拉：普罗米修斯用蓄力枪打，而潘多拉第一次出场时可用蓄力枪→回旋斩→三连斩的组合，之后虽然潘多拉被雷枪包围，但仍可用追踪枪攻击。普罗米修斯第二次消失后就要准备减速了，务求在潘多拉第二次出场时用ZX连技结束战斗。

阿鲁巴托：终于到最终BOSS战了。第一形态用MODEL－F不停射击，躲避BOSS攻击时尽量保持BOSS在射程内，避免出现打不到BOSS的情况。BOSS准备分离时可趁机蓄力，双手热浪可输出大量伤害。之后接一下三连斩，顺便砍掉BOSS的导弹，最后再轰几枪便可进入BOSS的第二形态。对付BOSS的护罩时推荐用MODEL－H，利用二段跳可更好地攻击护罩和回避攻击，而BOSS使用旋风时可用MODEL－F打一枪再用ZX接一刀破掉，这样起码是比较安全的。在攻击时尽量计算一下对护罩的伤害值，差不多时先用减速再打破护罩，之后利用追踪枪和ZX追打，争取一次结束战斗。

本来这次挑战是无伤挑战的，但实在找不到什么证据证明无伤，只好放一张不算证据的无伤图了（这时在最终BOSS房间前）。



DS上洛克人第一作主角是X(MODEL－X)，第二作是AXL（MODEL－A），下一作恐怕是ZERO（MODEL－Z）了，大家一起期待续作吧。

训练所无道具雪狮子挑战

挑战者：jashin　挑战心得

最近没事玩起怪物猎人的训练所，发现训练所的任务虽然是面向新手的，但是想挑战极限时间也不是件容易的事。我这次要挑战的是训练所斗技演习的太刀雪狮子，没用任何道具，比如陷阱、大桶爆弹G。挑战前先看一下装备配置。武器：飞龙刀【红叶】。道具：砥石、回复药、携带食料、解冰剂。





看一下雪狮子部位伤害肉质修正。斩击:头70、前足45、后足45、身体45、尾巴50;火属性:头15、前足10、后足10、身体15、尾巴15。

从上面数据可以看出打头是最合适的，但是由于雪狮子攻击以及体型问题，头部对于太刀来说并不是最好打的。最好打的，也是攻击效率最高的部分实际上是肚子下面。对雪狮子的战法就是从正面或侧面砍，钻到肚子下面，除了转向动作，其他前肢动作基本是打不到的。

使用太刀用纵斩起刀,然后刺，接着气刃斩。这是由于雪狮子爱跳，一般的应对方法，如果机会多的时候可以爆气刃斩3段。说明一下，最好先蓄满炼气槽，这样攻击力也高。

我的成绩是2:06，由于雪狮子中途乱窜，浪费了一点时间，不然还可以再快些。训练所同武器间不会因为装备不同而造成时间相差大，欢迎大家一起挑战。



虽然早就预料到会不受欢迎，但是当我看到某张回函卡上写着“暗凌太烂”的时候，还是有种说不出的感受。因为我的前任小枫太优秀，大家都喜欢他的风格，无法接受他不再主持PGBAR的事实，因此对我产生抵触？还是因为我真的过于自信能够做好这个栏目，结果表现只是差强人意，因此无法让大家觉得满意？无论如何，小枫拥有众多的粉丝是一件非常好的事情，但是粉丝们如果只是为了看PGBAR而买PG的话，就说明我们的杂志做的很失败，只能靠小编的个人人气来拉拢读者，我承认这些话说得比较尖锐，但是却没有说错。小编也是普通人，如果非要说和读者们有什么不同的话，也许是小编们对游戏的热爱更深，并恰好拥有能够来到PG的这份幸运。既然是普通人，就会因为各种理由而离开，曾经看到过无数次“某某为什么走了”和“某某去了哪里”这样的问题，很遗憾无法正面回答你们，因为那是他们的个人秘密，唯一可以告诉大家的是，离开之后的小编一般都不会再回来，因为没有这样的先例。不管是谁去谁留，希望不会影响到大家对PG的喜爱，喜欢看PG才是本，喜欢某个小编才是爱屋及乌，本末倒置的人算不上是成熟的读者。



抱歉开篇话题有些沉重，接下来发布一个重要通知：动漫坛的作者狸猫君由于外出取材，栏目需要暂停一期，狸猫君上次的策划终于成为了事实。玩笑啦，其实狸猫是有重要的事情，暂时无法兼顾写稿，而不是真的没有灵感需要取材。

不知道大家拿到本期杂志之后是不是会充满惊喜，无数读者呼吁加页和恢复光盘的要求实现了，PG从160页变成了192页，送的光盘是DVD，不过这只是形式上产生变化的第一步，内容方面的改变正要逐步展开，敬请期待！

新的插画作者非常热心，三天两头来问我大家对他的作品有什么评价，呃，鉴于我还没有在回函卡上看到任何说插画好或不好的话语，只能告诉他大家还尚未做出评价。上次说过的恶搞翔武的插画已经如约出炉，嘿嘿，在排版之前还没有给小武看过，大家觉得画得怎样？反正我看完之后窃笑了好久……

我是很害的分隔线

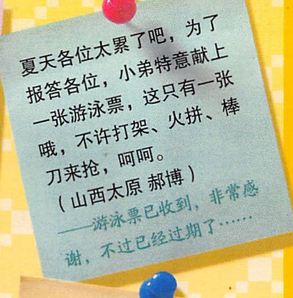
北京市 孙跃飞

如果到100期我还没有中奖的话以后就不买PG了，省下来买掌机的钱支持你们，都心寒了，从上小学就开始了，电软和PG是一起的吧？So，也算是支持你们N年了！

最近一个月内看到类似的来信不少，虽然以前也说过，抽奖是随机的，不过好像还是有人会抱怨寄了好多期回函卡什么都没有中过。大家买PG的目的不会只是为了中奖吧？如果是这样的话，倒还真不如直接存钱买掌机了……比如说，如果我现在有五万块钱，我想把它变成五百万，那么我绝不会把这些钱全部用来买彩票搏那个头等奖，而是选择别的途径，买股票也好，买基金也好，自己开个小店铺也好，跟人合伙做生意也好，全都比买彩票更靠谱不是吗？最后透露一个好消息：近期我收到回函卡的数量有下降的趋势，也就是说寄回函卡的中奖率比以前要高那么一点点点点。以上也是玩笑，我现在很认真地告诉你：关于PG抽奖方式的变革正在策划中，比如改成有奖征集答案的形式，凡不回答指定问题或回答不规范的一律不能参与抽奖。这样的方式应该比现在好多了，因为现在很多回函卡上都是空白一片，只有个人信息那里潦草写了一下，我们设置的问题都白费了。更有甚者连详细地址都不写，只留了姓名和电话号码的，并在旁边小字标注：等中奖后打电话给我，我告诉你们奖品寄到哪里……



露琪身上的67是什么意思？
（广东珠海 林嘉勇）
——请用标准汉语跟我念：六七，明白了吧，衣服上的67是露琪这个名字的谐音。


夏天各位太累了吧，为了报答各位，小弟特意献上一张游泳票，这只有一张哦，不许打架、火拼、棒刀来抢，呵呵。
（山西太原 郝博）
——游泳票已收到，非常感谢，不过已经过期了……

主持PGBAR的小编迟早要换，无论是小枫还是暗凌，我都会支持。
（广东广州 谢浩瑜）
——说得很中肯，今天无法预料明天的事情，当我突然离开换别的小编来主持时，也希望大家一如既往继续支持我们，拜谢m(_ _)m。

最近两个礼拜和同学一同跑了三次老福山地下游戏商城，我们得出结论：严俊真是个大好人啊！
（江西南昌 汤易宁）
——痛宰顾客能赚一次算一次的不是好奸商，留住回头客才是王道，还有啊，随便发好人卡是不对的。

天津市 刘世超

前些日子，我母亲同意我买了iDSL，不过可惜好景不长，在我和母亲分享游戏的快乐时被一不小心的摔在地上，天杀的就是我倒霉，外壳被摔了一个裂缝，一气之下我又添钱把iDSL卖了，买了一台PSP。

与人同乐最好的选择还是DS才对呀，比如《任天狗》不仅可以和女朋友一起玩，当然也可以和母亲一起玩，就算家里养了宠物狗也丝毫不能影响《任天狗》的乐趣。回想小学时我和老妈一起战《俄罗斯方块》《马里奥医生》《坦克大战》的时候，那可真是其乐融融，玩多少次都不会觉得厌烦。借这封来信友情提醒所有玩家：一定要爱惜自己的掌机，老任的东西再皮实也会有摔坏的时候，千万要小心哦！

内蒙古 吕本庆

还想问下，用教材自学日文好像与口语有些不同，有方法二者都会么？

又见日语自学者，以前在总动员里推荐过教材，像我很早以前买的《标准日本语》就有配套录音带，不过录音带已经是落后产品了，不知道现在有没有配VCD或DVD的，选类似这样的教材就可以听说两不误了。其实平时多看日语配音的动画也有助于提高口语和听力，只是一定要选对字幕组，有些字幕做得实在是……另外还要小心从日语中学到关西腔哦，比如《名侦探柯南》里的服部平次，关西腔和标准口语的差别还是挺大的。还可以学习菜团这样的新手，有事没事就吐一两句日语出来，单词也好，开口说和不开口说之间的区别堪称鸿沟，比如我就无论如何也不好意思在熟人面前说日语。

云南开远 孙红雷

爸妈反对我玩游戏机，其实他们并不知道游戏才是我学习的动力。他们很盼望我考上好的大学，也许小枫哥很想说，不玩游戏学习也还不是一样的可以好好学呀！对吗？因为我是独一无二的怪人，我一直都以游戏机做我的朋友，我的朋友很少很少。

相信就算小枫看到这封信，也不会满足你的愿望送你一台DS的，从因为爱玩而成绩名列前茅到因为爱玩而成绩下滑厉害，你好好反省过自己了吗？每一个人的父母都期望孩子能够考上好的大学，这并不是因为你考上好大学就能让父母脸上有光，而是他们希望你以后能够过上不错的生活。别说什么比尔·盖茨大学还没有毕业就开始创业，后来照样成为世界首富，你知道他是从哈佛大学退学的么？我并非标榜高学历等于高收入，但是没有志气的人是必定不会有出路的。你现在还在上学，衣食住行全部由父母供给，等到你踏上社会，就必须靠自己努力养活自己，难道等到你二十岁、三十岁、四十岁都要靠父母来养活？痛骂你一顿之后，希望你能冷静反思一下，珍惜你的现在，不要在将来才为你现在浪费的时光而后悔不已！

吉林市
李恒

啊……原来露琪是男性啊……都怪华尧华的太萌了，我一直以为你是女生来的。但是，带尾音的说话方式实在是太可爱了，连我都忍不住想去捏捏他的脸（可惜太远捏不到）……你为菜团辩解，我倒觉得使你们两个地关系更加暧昧了，我也支持一下吧！

如果不看回函卡上个人信息的话，我就要把你错认为同人女了，不过现在我得出结论：同人男比同人女更可怕！热衷于将小编配对的风潮是什么时候流行起来的呢？类似岚枫X翔武和露琪X菜团的配对最近屡见不鲜，回想以前也有过绫小路X暗凌这样的配对，虽然现在气温还在十多度到二十多度徘徊，但是我怎么觉得好像到了冰天雪地中一样呢，寒啊……因为华尧而被人误会性别的小编，露琪不是第一个，也不会是最后一个，所以一定要记住：

小编们都是其貌不扬的普通人，丢到人海里你绝不可能一眼就找出来，请不要根据虚拟的小编形象进行脑内补完以及对小编的性别进行猜测——在没有特别说明的情况下，默认性别一律为男性。

另外，狸猫君不是小编，以前不是，现在也不是，将来会不会是目前未知，不过狸猫君的人气比某些小编还高不少呢，考虑要不要帮他出一本书好了。





江苏兴化
房子易

我想到一些好的建议（应该是吧）想告诉宅女大人的，可是担心写的太长会让你们不愿意看而进废纸篓。三次强调加QQ,可以提供参考建议，货真价实，不甜不要钱。

“大人”二字不敢当，你们看我就很少用“读者大人”这个称呼，有建议尽管说，写在回函卡上即可，如果内容很长的话也可另行来信，但是考虑到邮路关系，无法保证一定能到我的手里。至于加QQ，请容许我谢绝这个邀请，QQ一般是作为小编和撰稿人传递稿件的工具而不是我们的聊天工具。如果在我忙工作的时候你跳出来跟我聊天，拒绝你吧怕泼了你冷水让你不高兴，答应你吧又怕耽误了自己的工作影响制作进度，左右为难。顺便说一句，宅女在平时的晚上时间和周末的休息时间是绝对不开QQ，都闷头玩游戏去了，打扰宅女玩游戏的罪过可是很大的，后果也会很严重哦。



通 知

《一五一十说GAME》是由一群《掌机迷》与《电软》、《口袋迷》和《游戏玩家》忠诚的读者组成的一个三人编辑小组。三人虽年龄虽不同但游龄相同的玩伴。

书中的封面设计、书写、收集资料等一系列艰苦而又困难的工作都是由猛妈一人独自私下完成的，他功不可没。而[illegible]与疯妈则是主攻游戏来配合猛妈的工作，也是较为辛苦的。

望大家多多关注！

猛妈
07年8月
北京

→纯手写版自办小读物，虽然只有薄薄的几页，但是能够看出三位玩家对掌机游戏的热爱之情，这里面还有好几个游戏的专门栏目哦！



↓本期收到的另一张原创栏头画，我要为自己能有一个正脸抢镜头而感谢林青阳，再比比另外两个有正脸的家伙小枫和猴子，我应该无比满足了，hoho！

林青阳原创PGBAR栏头MKII



↓虽然我个人认为挂绳的装饰性要高于实用性，但事实证明其实用性非常非常重要，不然一失手就后悔莫及了……

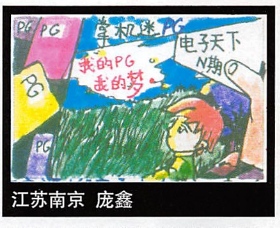
山西晋中 余灿





上海市 赵天韵

↑看过《变形金刚》之后自然联想到这东西是PSP变形而成的，奇怪，为什么没联想到DS呢？



江苏南京 庞鑫

↑回函卡上的另外两幅涂鸦也很棒哦，而且全部都是细心上色的彩色版涂鸦，别忘了你说的“后会有期”。

↓10米长的PSP必定可以记入世界纪录了，它会有多大的一块屏幕呀，一个体操队应该能玩得了吧……

黑龙江齐齐哈尔 陈延军



掌机迷2007年第18期抽奖



参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部，即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.87的抽奖活动截止时间为2007年10月15日)，回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

86期中奖名单

PSP

海南海口 吴淑统

DSL

吉林长春 于洋

SCDS

广西桂林 文敏
上海市 徐文杰
黑龙江哈尔滨 吕智超
江苏苏州 华文龙
广东惠州 黄学睿

EZ5

浙江温州 金晓敏
江苏常熟 顾天舟
广东珠海 郑梓洵
内蒙古呼和浩特 任利智
广西柳州 谈进德

ACEKARD

安徽马鞍山 阮元
山东济南 张斌
新疆石河子 王皓
四川南溪 万鸿波
广东普宁 陈楷煜
上海市 张学雷
山东济宁 邵晨

M3L

天津市 庞承鹏
内蒙古鄂尔多斯 史学隆
广西柳州 潘海铭
广东广州 吴冬琪
福建泉州 谢佳林
山东威海 刘红阳
广东揭阳 林思





伪解读 FF7CC

很多打通FF7CC的玩家都会有共同感想，扎克斯把巴哈姆特和萨菲罗斯都打败了，最后却被杂兵乱枪打死，上级士兵实际上是可以用刀来挡住枪的子弹，应该不会被打死。不过，还有另外一个原因——这就是克劳德。

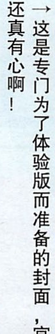
众所周知，日本的ACG作品多数都贯彻了主角无敌的信念，在本部作品结尾之前也都是这样的，克劳德的出现改变了这一切。据目前的数据来看，能成为腹黑的性格不会是扎克斯这种热血乐天型，而是克劳德这种闷骚型。克劳德是为了争夺主角地位，争夺艾丽丝，反复练习扎克斯的动作，最后和导演联系。导演看他筋骨奇特是个成为主角的人才，在FF7CC最后取消了扎克斯作为主角的护罩，这就是扎克斯牺牲的真正原因。

以上FANS们不要看，当然，估计你们已经都看完了。



↑著名口袋妖怪——皮卡丘就是这样被收服的。

谁是大英雄





↑这是专门为了体验版而准备的封面，官方还真有心啊！

自从和PERFECT重温了经典电影《东成西就》又勾起了以前的回忆，在电脑中下载了许多和该电影有关的歌曲，一到晚上加班的时候就开始播放由张学友演唱的《谁是大英雄》虽然一开始好多同事都投反对票，认为我这个是在散播噪音，但是慢慢地他们就开始主动要求我放这首歌，现在编辑部里面天天都是哼着《谁是大英雄》的人，哼哼！毒品散播成功。

不知道玩家们是否和我一样都在期待战神体验版的到来，作为一部硬派的作品的续作，能够在PSP上玩到实在是一件让人兴奋的事情，目前就想着它了。赶快来吧！



举杯邀明月 对影成三人



上次刚说过新搬的地方相当满意，就发生了一件让人哭笑不得的事情，客厅的顶灯是有四个灯泡的，原来就已经坏掉了一个，亮三个还没有大碍，不料一星期之内又连续熄火了两个。每次都是开灯的时候听到啪的一声轻响，然后发现其中一个灯泡就不亮了。目前只剩下最后一个灯泡苟延残喘，昏暗的灯光下就连书上的字都难看清楚，我不得不考虑把四个灯泡全部换成节能灯管……

早在四五年之前，我就对国庆黄金周出游印象深刻了，当时发誓黄金周期间再也不去天安门这种人山人海的地方看升旗，也不坐火车跑到其它地方去观光探友，近几年过黄金周都是在家猛睡几天的……今年倒是有了新点子，想组织几个朋友去塘沽玩两天一夜，顺便尝一下海鲜大餐，别笑我哦，长这么大还真没吃过活捞现做的海鲜呢。不由羡慕家住山东的小沛，自从他把五一回家吃海鲜的手机照片给我看过之后，我就一直琢磨着去塘沽吃一次，只不过有点雷声大雨点小的架势，眼看就要放假了，连住处都还没有提前预订下来，不知道能否如愿成行。

虽然大家看到本期的时候已经过完国庆了，还是说一声中秋快乐and国庆过得愉快吧！

PG总动员

~小编们的轻松驿站~

记吃不记打

猴子



↑这是加班之夜出现在猴子梦中的景象之一。

因为每一期的制作工作都十分繁忙，所以有时候忘点这个那个也是没办法的事。就在写这个手札之前几个小时，猴子在头一天因为写特稿而满脑袋昏天黑地，到第二天的早晨都没爬起来。好不容易起床之后又写别的稿子，然后赶紧被东西从QQ上发到单位的同事那里。之后就是顾不上吃饭赶紧去挤地铁往单位赶，到了单位之后所有的人都拿一种异常的目光盯着我。原来我发过去的压缩包里只有图片，没有文字！我再拿出以防万一而拷贝的U盘一看，里面也没有文件……这回一晚上的努力真是咯嚓了。再回家去拿的话，一来一回就是近3个小时，到时候什么都来不及了……幸好母亲还在家里，打电话，上QQ，传文件，一切OK！谁说长辈能上网不是好事来着？呵呵。



外婆在天堂里睡上好觉

露琪

写这期手札的下午，老爸从QQ上发来一句话："你外婆今天去世了。"当时整个人便懵了……才刚过完团圆的中秋节，没想到外婆会走得那么快，而身处异地的我甚至连外婆最后一面也见不上……立刻向主编请假，坐明晚的火车回家，现在我惟一能做的就是希望家里人不要因为这件事太劳累了……而且，这一天还是母亲的生日……

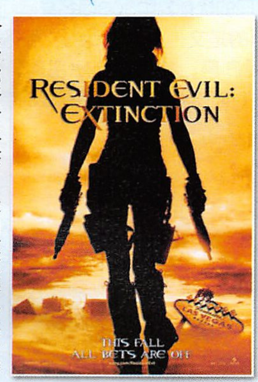
大感谢山风木风，露琪心仪已久的FF Ⅶ十周年纪念回复剂入手！其实露琪对这个容量仅有100ml的回复剂本身没什么兴趣，但这一次比FF Ⅻ厚道的是，里面还同捆有FF Ⅶ十周年纪念ultimania本；下载扫描版后看到介绍叻许多关联FF Ⅶ衍生作品的内容，于是便拜托岚枫店长帮忙问问看有没有渠道进到这个神物，现在终于如愿以偿。岚枫果然最高！Orz



↑外包装比想像中还要大出不少，抱回来后左手都有点酸。

火车男出现原因

宫本蒂尼

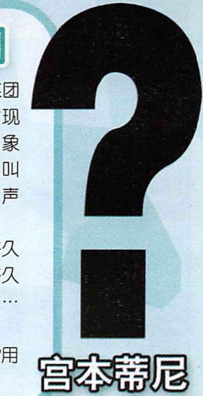


→生化3终于上映了，不知道克莱儿是不是像游戏中那样楚楚动人。

1、某日一同事想用DS玩FC模拟器，得知菜团此方面较熟遂向其求教，菜团信誓旦旦地说："现在模拟器已经完美了。"该同事试玩后发现图象根本没法看，当他怒气冲冲地质问菜团"这就叫完美"时，此君面不改色心不跳地说："对啊，声音完美了啊！"

2、某日在下求菜团帮忙下一部电影，过了许久他主动对我说："你马上就能看到了。"又过了许久我问他下完没有，他的回答是：还有40%就完了……自此，火车男的美名便降落在菜团头上。

（注：形容经常说话与现实不符合的人时经常用"满嘴跑火车"这个词）



Editors' Diary



三栖人空间

说手办，手办就来了，不过小编对于手办方面是外行人中的外行人，也就是基本知道白模和完成品的区别而已，要问几个著名的手办模型厂商的话，搜肠挂肚也只能憋出个“麦克法兰”来。凭着对可爱mm的审美直觉，小编特地挑选了几款看上去很漂亮的手办和大家分享，呃，不包括那个DQ系列的哦……说得不好别忙拍砖，进步需要一个过程的是不？

《勇者斗恶龙》角色集合天空篇第一弹



- 比例：NON
- 发售日：12月下旬

9个一套的DQ角色大集合，全部角色都是与游戏中相同的比例设计，全高约60mm，本天空篇包括DQIV到DQVI共3部作品，收录了6种职业和另外3种不同装备的职业哦。

剑士手办



- 比例：1/6
- 材质：PVC
- 发售日：2008年1月中旬

由山田屋进行原型制作的女剑士手办，话说这上下装还真不是一般的短啊（笑），爆乳+不适合战斗的穿着莫非是当今女剑士形象的主流方向？

女服务生装鹤屋



- 比例：1/8
- 材质：PVC
- 发售日：2008年1月

《凉宫春日的忧郁》中SOS团名誉顾问鹤屋登场，本款采用的是文化祭上出现的女服务生装造型，附带专用底座、猫耳和猫尾部件，全高约200mm，将那个面带笑容让人感到温暖的学姐表现得活灵活现。

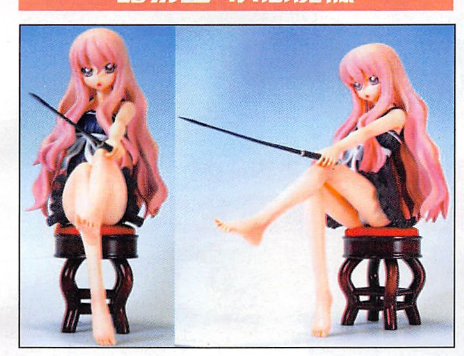
二合一版长门有希

- 比例：1/8
- 材质：PVC
- 发售日：2007年8月下旬



《凉宫春日的忧郁》中SOS团三人娘之长门有希，本款根据衣着部件的不同，可以变为魔法使版和长外套版两种造型，三角帽+披风+魔杖和眼睛+长外套+书本的想必都是长门饭的最爱吧。本款全高约220mm，附带专用底座和可替换部件。

露易丝 小恶魔版



●比例：1/8
●材质：PVC
●发售日：2007年12月

这款小恶魔版的露易丝我也特别喜欢，即使被可爱的露易丝天天称呼为狗，才人也是心甘情愿吧？坐在椅子上的露易丝的腿部线条极为优美，还可以将她手中的鞭子取下来，为她穿上可替换的拖鞋。本款全高约18cm，连椅子都做得很精致哟。

露易丝 紧身衣版



●比例：1/8
●材质：PVC
●发售日：2008年1月

《零之使魔》的女主角露易丝在魅惑妖精的小费比赛中获胜后，赢得了穿上黑色紧身衣一整天的权力，本款就是穿着紧身衣的露易丝啦！一手叉腰一手拿着魔杖的姿势和娇嗔般的表情最大限度地表现出她的魅力，和普通的披肩发型不同，高高束起的马尾更加凸现露易丝美丽的桃色头发和纤细的颈部。整款全高约190mm，附带专用底座。

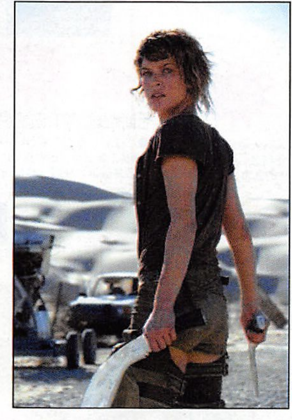
生化危机3：灭绝

●导演：拉塞尔·迈卡锡
●主演：米娅·乔沃维奇、迈克·艾普斯
●首映时间：2007年9月21日



关键词：浣熊市、大爆炸、T病毒、抗体、安布雷拉、僵尸、沙漠、变种……看到这些词，即使不是生化饭也能立即联想到Biohard吧，5年时间里根据《生化危机》系列改编的电影都已经拍到第三部了，这第三部也已经在国庆前首映。虽然电影业界将这个系列的电影骂得狗血淋头，不过票房收入却在忠实游戏迷的支持下节节高涨，2002年第一部和2004年第二部的全球票房都超过了一亿美元，而三部电影加在一起的制作费也不过一亿美元左右。虽然有消息说本片将是生化系列电影的最后一部，但是既然赚得那么多，未必会真的没有下一部，你说是吧？

言归正传，说说电影剧情，拥有T病毒抗体的艾丽丝在浣熊市大爆炸之后，被安布雷拉公司的研究员抓到了内华达州，安布雷拉想通过艾丽丝来研究对抗T病毒的方法，阻止感染T病毒的人变成僵尸，否则就将迎来地球的末日。艾丽丝在安布雷拉的两位员工的帮助下，逃出了研究所，但是内华达州已经变成了荒漠，他们在这里要与天斗与地斗与人斗——也就是说，他们不仅要到处寻找食物和水，还要抵御僵尸和变种动物的袭击。逃来逃去显然不是最终目的，想办法捣毁安布雷拉拯救全人类才是主角们的终极目标，不过他们将面对升级变种的T病毒和越来越强大的僵尸，他们真的能实现目标吗？剧透到此为止，有兴趣的玩家自己去看吧，HOHO。



动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编：100011
- 邮购电话：010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

秋季买T恤最划算！

10月1日-10月31日 少量库存，即将全部售完，欲购从速！

T恤尾货全部15元/件换季清仓大甩卖！



凉宫春日的忧郁SOS团T恤

凉宫春日的忧郁之SOS团降临！一手插腰，一手指向天空，团员们围聚团长大人身边，集体摆出最拽造型热血沸腾！左下角印有SOSO团标以及英文说明。绝对团迷标准装备。



怪物猎人烤肉T恤

玩过怪物猎人的一定记得游戏中打猎烤肉的一幕吧，成功烤好以后兴奋的举起肉大喊“上手に焼けました”。现在看着T恤上的肉有没有流口水呢?后面还有怪物猎人的英文字样，今夏让我们做个最出色的猎人！



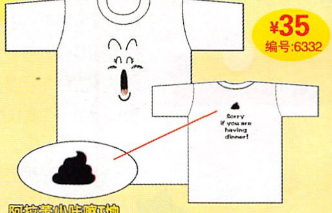
多罗与流星T恤

仰望流星划过夜空，可爱的多罗许下了什么样的心愿呢？是变成人类还是要一个寿司？后领部位还有多罗的头型剪影，整个设计清新明快，让多罗陪你走过清爽一夏吧。



福音战士泛用人型决战兵器

永远的EVA,永远的经典。黑红白，最简单的三色构成最酷的设计。代表性的“泛用人型决战兵器”字样，周围加以警报式红色斜纹，充满迫力和号召力！脖子后面更印有EVA的LOGO。



阿拉蕾小咔嚓T恤

傻傻又可爱，无所不吃，神派来毁灭地球的小咔嚓来啦！正面小咔嚓呵呵傻笑的脸亲切又熟悉，背面是超经典“使便”和幽默台词“对不起，如果你在吃晚饭！”的组合，设计巧妙有趣！推荐！



军曹是也！T恤

常热暴笑动画老少皆宜，KERORO军曹是也！KERORO每每说话后面都要加一个“是也！”（であります）我们以此为主题，前面充满元气后背则是一副惨兮兮的样儿，诙谐搞笑。



口袋妖怪T恤B款

●为了维护世界的和平……白色的未来有光明的明天在等待。喵~喵~，最有魅力的反派小精灵，喵喵华丽登场。手指精灵球，一副调皮刁钻的姿态。



福音战士T恤B款使徒袭来版

●“使徒、袭来”看过EVA的人都对这第句话记忆深刻吧?正面是第一话中登场的第三使徒萨基尔的形象，背后是该话的标题，醒目无限侵蚀你的绝对领域！



马里奥主题T恤B款

●为了抢时间，我们一路加速然后一头撞上食人花，接着就呜乎哀哉“GAME OVER”…这就是新款马里奥T恤演绎给我们的精彩一幕，正背图案搭配幽默经典。

2007年最秀新款T恤

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，穿起来触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗，保证。每款T恤数量不多，限量发售，先订先得预购从速。目前我们只提供L号(160～170cm)和XL(170～180cm)号两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们做到准确迅速的发货。如遇L号断码的情况，凡继续邮购L号的读者将收到我们寄出的XL号T恤。

(以上图片仅供参考，产品以实物为准)



BLEACH虚T恤

相信看过《BLEACH死神》的人，一定对那“虚”无表情充满压迫感的面具印象深刻。这款T恤正充满了这种魄力，穿上后仿佛能感觉到力量的爆发！



战神2迫力T恤

火爆震撼、爽快杀戮的至高感官冲击，巨作战神2的魅力无人能抵，我们的T恤同样如此。手持双刃的克里托斯在黑色底的衬托下更显狂暴，与LOGO相结合后完全再现游戏风格！



太鼓达人T恤

敲响欢快的太鼓“咚”与“锵”，轻松的图案亮丽的颜色，激起你夏日活力！“太鼓达人”早已遍布大街小巷，穿着这件T恤向大家证明你是个真正的资深太鼓玩家吧！

喜讯：电子游戏软件杂志获新闻出版总署出版物印刷一等奖



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐。NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。

NDS终极奥技

■定价：19.8元　10月中旬上市

广受玩家期待的《口袋迷》最新一期即将上市啦！本期开始由VCD正式升级为DVD，并在普通版的基础上推出了豪华版，更多内容，更多赠品选择，更加超值，每一期《口袋迷》都将成为送给口袋玩家的惊喜大礼。

口袋迷（9）

■定价：19.80/29.8元　上市热卖中



SoCool两周年隆重上市，2007Street COOL潮流风云榜，联合纸客帝国&趣味第一，与您网络X杂志全面互动，我的潮流我做主，票选出时下最流行最酷的潮流方向。

SO COOL 2007年第(10)期

■定价：15元　9月28日上市

SoPlay偶像新势力个人大特辑最新上市，集结50位当今呛翻天的超人气偶像资讯，心爱偶像桃花、财运、工作、健康、运势完全预测，再赠周董等众明星神秘VCD。

偶像新势力（个人）

■定价：12.80元　上市热卖中



SoPlay偶像新势力—团体大特辑豪华登场！携带13组港台超强偶像团体最全面资讯，配合超精美偶像图片，让无数Fans爱不释手！原版引进，铜版纸印刷，绝对超值！

偶像新势力（团队）

■定价：12.80元　上市热卖中



彻底收录所有口袋妖怪系列的相关问题，多达一千四百问以上，海量内容收录！口袋妖怪迷必须拥有的一册，让你成为无所不知道的口袋妖怪达人！

口袋特训营

■定价：18元　上市热卖中



受到机器人迷热烈响应的《机战FAN》第二辑出击！全面收录多款机战经典游戏的内容并制作了最新作《机战OGS》的彻底攻略！

机战FAN(2)

■定价：19.80元　上市热卖中

本期起《掌机迷》全面改版，192页更多内容并附带真正12厘米大DVD光盘，附送更多超值内容，游戏程序壁纸音乐影像等全部收录，更酷更爽！杂志可读性持续大UP！不看不行！

掌机迷（18）

■定价：8.8元　10月7日出版

电子游戏软件

2007年第1～4、7～22期	9.80元
2007年5、6合刊（附赠toys12）	19.60元

动感新势力

41、43、44、48～56期	9.80元
48～56期DVD豪华版（其它已售完）	15.00元

电子天下・掌机迷

2007年第1、2、5～9、11～17期	5.80元
2007年第3、4期合刊、第10期	8.80元

SO COOL（搜酷）

创刊秋、冬季、06年1～12期（2、5、10期已售完）	15元
2007年1～10期	15元

NDS终极奥技	19.8元
口袋迷9 普通版/豪华版	19.8/29.8元
口袋特训营（新）	18元
偶像新势力个人（新）	12.80元
机战FAN2（新）	19.80元
偶像新势力团队	12.80元
口袋妖怪玩具典藏（少量库存）	24元
机战FAN1（最后少量库存）	19.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

截止统计时间：2007年10月1日			
2007年10月4日	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2007年10月11日	DS西村京太郎悬念	TECMO	AVG
2007年10月18日	索尼克冲刺 大冒险	SEGA	ACT
2007年10月25日	CODE GEASS 反逆的鲁露修	NBGI	AVG
2007年10月25日	迷宫制造者 魔法之铲与小勇者	GLOBAL	RPG
2007年10月25日	家庭教师REBORN 指环争夺战	TAKARATOMY	ACT
2007年10月25日	胜利十一人GOAL×GOAL	KONAMI	SPG
2007年10月25日	最终幻想战略版A2	SQUARE ENIX	RPG
2007年10月25日	天元突破	KONAMI	ACT
2007年10月25日	明神学院都市传说侦察局	ARC SYSTEM WORKS	AVG
2007年11月1日	训龙者 音魂	NBGI	RPG
2007年11月1日	三国志DS2	KOEI	SLG
2007年11月15日	迷宫探险者 邪神的领域	HUDSON	ARPG
2007年11月15日	厨师妈妈2	TAITO	SLG
2007年11月22日	流星洛克人2	CAPCOM	RPG
2007年11月22日	勇者斗恶龙4	SQUARE ENIX	RPG
2007年11月29日	雷顿教授与恶魔箱	LEVEL5	AVG
2007年11月29日	游戏王 世界冠军锦标赛2008	KONAMI	TAB
2007年12月6日	纯真传说	NBGI	RPG
2007年12月20日	最终幻想4DS	SQUARE ENIX	RPG
2007年冬	网球王子DRIVING SMASH	KONAMI	SPG
2007年冬	兽神传 终极野兽战斗	KONAMI	TAB
2007年冬	弧光之源2	MMV	SRPG
2007年冬	闪电十一人	LEVEL5	RPG
2007年冬	弧光之源2 决意	MMV	SRPG
2007年冬	LUX-PAIN	MMV	AVG
2007年冬	时间无价 追寻被夺走的过去	KONAMI	AVG
2007年冬	BANGAI-O SPIRITS	D3 PUBLISHER	STG
2007年	勇者斗恶龙5	SQUARE ENIX	RPG
2007年	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
2007年	忍者外传 龙剑	TECMO	ACT
2007年	GABU☆GABU	KOEI	ACT
2007年	马里奥聚会DS	任天堂	ACT
2008年1月	紧急出口DS	TAITO	ACT
2008年2月	小蜜蜂 X DREAM	TAITO	STG
2008年2月	影之传说2	TAITO	ACT
2008年	樱花大战DS	SEGA	ARPG
2008年	心跳魔女神判2	SNKPLAYMORE	AVG

2008年	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
2008年	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG
未定	生存少年 小岛的大秘密	KONAMI	ACT
未定	超热血高校躲避球	ARCSYSTEMWORKS	ACT
未定	王国之心 358/2天	SQUARE ENIX	RPG
未定	前线任务2089	SQUARE ENIX	SRPG
未定	高达纹章	NBGI	ACT
未定	合金弹头7	SNKPLAYMORE	ACT
未定	回忆之日2	SNKPLAYMORE	AVG
未定	马里奥&索尼克在北京奥运会	任天堂	SPG



截止统计时间：2007年10月1日			
2007年10月2日	虹吸战士 洛根之影	SCE	ACT
2007年10月4日	高达战斗编年史	NBGI	ACT
2007年10月9日	SEGA拉力	SEGA	RAC
2007年10月9日	星球大战前线 反叛军团	LucasArts	ACT
2007年10月17日	LOCOROCO2	SCE	ACT
2007年10月18日	约束之地特别版	STING	RPG
2007年11月18日	寂静岭 起源	KONAMI	ACT
2007年11月8日	恶魔城 X 历代记	KONAMI	ACT
2007年11月15日	迷宫探险者 盟约之扉	HUDSON	ACT
2007年11月15日	不能饶恕你	AQ	AVG
2007年12月6日	迷宫制造者编年史2	GLOBE A	ARPG
2007年12月20日	凉宫春日的约定	NBGI	AVG
2007年12月	大众高尔夫P2	SCE	SPG
2007年冬	PATAPON	SCE	ACT
2007年	战神 奥林匹斯之链	SCE	ACT
2007年	大家的地图2	ZENLIN	ETC
2007年	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC
2007年	魔界战争	日本一SOFTWARE	SRPG
2007年	战锤40000	Relic Entertainment	SLG
2007年	反重力赛车 脉搏	SCE	RAC
2007年	重生传说	NBGI	RPG
2008年春	瓦尔哈拉骑士2	MMV	RPG
未定	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG
未定	基连的野望	NBGI	SLG
未定	最终幻想 纷争	SQUARE ENIX	ACT
未定	星海传说 第一章	SQUARE ENIX	RPG
未定	星海传说 第二章	SQUARE ENIX	RPG
未定	怪物猎人P2G	CAPCOM	ACT

田尻智 创造了口袋妖怪的人

从《孟德尔宫殿》里面激荡出来的轻松愉快

——也就是说，这就是这部游戏可以在现在这个世界上，可以卖出几百万份的原因了。虽然身为游戏的制作人自己本身并不会成为大家狂热崇拜的对象，可是田尻先生你的游戏作品已经是社会上的热点了吧？

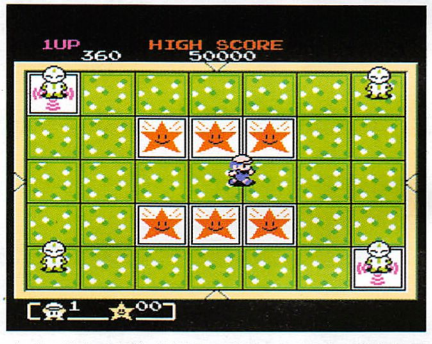
田尻■ 是啊。

——现在这里（GameFreak公司会议室）还摆着这么多关于《口袋》的周边产品，我想其中也有你本人没有想到会出现的产品吧？

田尻■ 当然了，因为有些产品或者作品都是超出我个人能力范围的。这里面都是一些复杂的东西。比如像是把《孟德尔宫殿》（注39）影像化的作品之类的，我感觉还是很不错。



↑《孟德尔宫殿》是GameFreak出道时制作的第一个游戏，平台是任天堂的FC红白机。



↑《孟德尔宫殿》的操作很简单，但是这个游戏体现了GameFreak制作的细节和趣味性。从这个游戏里我们可以看到后来的《口袋妖怪》的影子。

——这个感觉就像是玩家在玩过游戏之后，有得到了一次在向游戏世界里深入的机会一样。

田尻■ 是呀，因为游戏在当时是以卷轴画面来进行的。现在的人会抱怨“这画面根本不动啊？”“你们怎么能拿这种半成品来糊弄我们呢？”这样的话的（笑）。

——原来如此（笑）。

田尻■ 在现在如果人物的动作可以做到两百万或者四百万的帧数还差不多，当时游戏里的角色动作只是两帧的脚步一开一合，似乎小孩子在玩游戏的时候，旁边的母亲会说“里

面的人物怎么慢吞吞地”（笑）。而且游戏人物活动的时候也颤颤巍巍地，就像是没有气的瘪轮胎。《孟德尔宫殿》是我们独立制作的软件，总共花掉了三年的时间。即使不作成卷轴的样子，制作时也要经过仔细地研究，考虑到它的平衡性——比如一九八零年发售的《导弹危机》（注40），玩家为了找到导弹集中目标的时间差，这里面需要相当的技巧。虽然它看起来是一个多么不起眼的游戏，可是即使如此制作的时候也考虑到了相当多的地方。我不想制作那种游戏。在《孟德尔宫殿》发售后从玩家那里得到了一些好评，虽然当时这些对我的评价都是我对制作游戏产生了热情，可是实际上，我想要制作的游戏是可以改变当时世界的作品。那时我就是带着这样的想法去开发的。

——是那种对于游戏的激情变成了制作游戏的源泉了吧？

田尻■ 结果，《孟德尔宫殿》卖出了二十万套，但是那时的我觉得这就已经是卖得很好了。可是从商业角度来说，得到的利润只是些皮毛。

——是啊。

田尻■ 可是在《口袋妖怪》完成的前夜，对于作品是否能成为畅销游戏，我忽然产生了一种傲慢的想法。我觉得自己有些奇怪。这正是我自己玩《口袋妖怪》时真正的体验，回想起以前打电视游戏时的感觉，当时的我想这个游戏中里就包含了那时我的感情。也就是说，我觉得自己继承了游戏的历史，同时把游戏引领向另一个方向。从某种意义上来说，我创造出了自己的游戏系统。可是，这样就又容易落入一个窠臼里，从游戏出发制作游戏，很可能变成如同缩小再生产一样的形式。于是我的潜意识里告诉自己不要中了这样的陷阱，不制作成动作游戏——把游戏制作成，让附近散步的老奶奶“看了一眼，觉得有点意思”这种东西。以当代世界为游戏舞台，从家庭中的自己或者“我”出发，这样也许可以把自己的视野扩展到全世界的范围中。这样的游戏，拥有改变这个世界的可能性。

注39：一九八九年南梦宫发行，第一部由GameFreak公司制作的游戏作品。画面为单幅不动游戏场景，玩家控制角色消灭掉屏幕中的所有敌人，典型的清版动作游戏。作品是按照田尻智本人意愿制作完成的，其中包括了游戏中细微的场景设计和动作游戏特有的娱乐性。

注40：一九八零年有雅利达公司制作发行的街机游戏，是罕见的使用摇杆操纵的游戏。玩家需要控制发射台消灭将要毁灭城市的，从上面落下的导弹。游戏规则十分简单，里面包含的内容却十分深厚。



正义的小使者
维护世界和平
洛克人归来

ROCKMAN 20TH ANNIVERSARY
洛克人20周年纪念



CAPCOM的小英雄

《洛克人》系列自87年问世至今，已经成为知名的系列游戏。

系列人物大集结

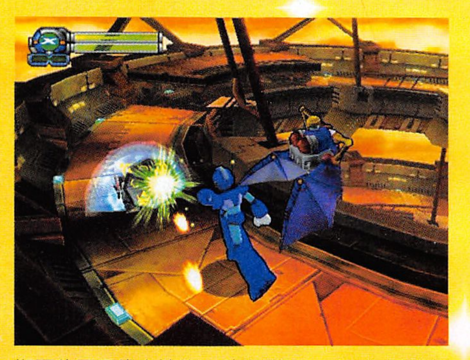


洛克人目前已经发展成多个系列，其中X和ZERO的人气最高。

PS平台辉煌的《X》系列三部曲终于落下了帷幕。然而，此后的《X》系列却陷入了前所未有的困境。CAPCOM的《生化危机》NGC独占计划遭到了惨败，再加上社长迁本宪三私自将社内开发资金挪用开发不动产，CAPCOM的财政糟糕程度可谓雪上加霜。第二开发部几乎将所有资源都放在了《鬼武者》系列这根救命稻草，PS2平台的正统续作《X7》的开发计划也就此一再推迟。2003年,历经多次跳票终于开发完成的《X7》终于在夏季商战摆上货架，CAPCOM为此不但举行了大型记者招待会，还请来了为本作演唱主题曲的著名歌手爱内里菜和系列代言人森久保祥太郎在会上举行MV表演。如此大规模的宣传轰炸无疑让FANS对于《X7》充满了信心，然而玩家入手游戏的那一刹那，就已经从天堂堕入了地域……



《X7》最大的特征就是系列首次完全3D化。由于画面和系统上的变更，本作的关卡也分为3种：普通的2D关卡，斜45度角的俯视3D关卡，以及由玩家控制视角的背后全3D视角关卡。在实际游戏中,由于透视学方面的原因，3D关卡中的动作和攻击判定十分混乱。而在背后视角中，当玩家本来就已经被激烈的战斗折磨得手忙脚乱的时候，自己还要通过R1和R2键亲自旋转视角，简直让人抓狂。在《X7》推出之前，第二开发部的《鬼武者》和第四开发部的《鬼泣》是PS2平台上早



期两款最具代表性的3D动作游戏。《X7》同样作为CAPCOM的动作游戏，却丝毫没有吸取这两作3D化的成功经验，反而导致了整个系列的转型失败，这不得不说是一次严重的战略性失误。在如今《X》系列已经接近寿终正寝的今天，《X7》是使该系列从辉煌走向沉沦的主要原因之一。

《X7》的剧情设定在《X6》之后，半机器人继续在地面生活，为重塑生物圈而努力。经过长时间的建设后，地表的世界已经成为了颇具规模的黑暗都市。X在日复一日的作战中逐渐对反乱猎人的生涯感到了厌恶，宣布从前线引退，负责后勤工作。失去了X这样的优秀战士后的反乱猎人组织的影响力越来越弱，为了在恶劣的环境中生存下去,半机器人纷纷成立了各种民间组织进行自卫,其中以RED的地下组织“红色警戒”势力最为强大。经过短时间的快速发展,红色警戒在对付反乱者的行动中已经拥有了比反乱猎人更重要的地位。然而，由于不明的原因,红色警戒组织不再单纯处决那些反乱者,他们甚至滥杀无辜,连正常的半机器人也不放过。目睹了整个组织的衰败后，红色警戒的核心战士AXL决心脱离自己的原有组织,成为一名反乱猎人。红色警戒的首领RED向反乱猎人下达了交还AXL的通牒,遭到了X和ZERO的严词拒绝。围绕着AXL的夺回,红色警戒和反乱猎人宣布全面开战,第七次反乱战争就此爆发。

如果说《X6》在剧情上的薄弱还可以被FANS原谅的话，那么《X7》毫无深度的剧情则让玩家有些无法接受。整个剧情的前大半段平淡如水，缺乏任何兴奋点，后期则把整个剧情矛盾的核心再次指向了万恶之源——西格马。不得不说，《X》系列的剧情已经在某种程度上逐渐陷入了死循环。

除了剧情上的失败外，本作塑造的原创主角AXL的存在感也十分薄弱。除了无法蓄力攻击外，AXL在能力上几乎和X如出一辙，而发售前在宣传中被当作重点的“吸取敌方DNA获得变身”能力也不过是在解谜中才能派得上用场的鸡肋设定而已。相比较冷静如冰的X和激情如火的ZERO，被设定成一位任性少年的AXL在性格方面也没有任何出彩之处，遭到玩家的冷遇也是情理之中。

15万3000套，这就是CAPCOM和玩家都给予厚望的《X7》的最终销量。正因为本作的失败，CAPCOM武断地否决了《X》系列全面3D化的未来，使《X》系列逐渐走向了衰落。而对比同期CAPCOM的《PN03》《恐龙危机3》《玻璃蔷薇》等作品的连续失败，《X7》的颓势不过是该社一塌糊涂的经营状况的一个缩影罢了……

在《X7》推出两个月左右的时间后，CAPCOM于2003东京电玩展公布了开发中的《洛克人X：指令任务》的初期画面，半年后，CAPCOM在官方公布了该作一段长达10分钟的宣传影像，顿时让那些并不看好本作的玩家耳目一新。

《指令任务》是一款地地道道的RPG作品。《洛克人》系列并非第一次RPG化，抛开GBA平台大红大紫的《EXE》系列不谈，PS上也有多年前的ARPG作品《DASH》。但和这些在战斗中融入大量动作要素的作品不同的是，《指令任务》是一款较为传统的踩地雷遇敌，回合制战斗的RPG游戏。《X7》粗糙的画面曾经是许多玩家批评的焦点，为此CAPCOM在《指令任务》中启用了一套全新的卡通渲染引擎，所有人物全部采用真实比例制作，再加上本作丰富的场景和精细的世界观设定，展现在玩家面前的是一个无比真实的未来世界……X的造型得到了全新调整，不但装甲变得更加帅气，脖子后面还缠了一条醒目的红围巾(和世嘉的名作《Shinobi忍》极其类似）。由于本作采用了动态捕捉技术，人物的动作显得更加逼真自然。即时演算的过场动画中的镜头切换也显得动感十足，战斗中发动必杀技出现的超大特写画面更是让人热血沸腾……仅从画面角度来分析，《指令任务》足以成为一场宏大的视觉盛宴。



作为《X》系列首次RPG化的作品，《指令任务》在系统上也下足了功夫。战斗系统的大体架构类似《最终幻想10》，必杀技和FINAL STRIKE的设定则是向《女神侧身像》致敬。除了战斗系统外，ForceMetal和派遣队也是十分成功的支线系统。NGC版还可以通过和GBA联动寻找金币来换取扭蛋玩具。



和历代《X》系列设定在22世纪不同，《指令任务》把时间轴放在了更加遥远的22XX年。100年后，西格马已经不复存在，反乱猎人和反乱者战斗的宿命却依然在继续。一颗小行星坠落的碎片坠落到了太平洋中，在碎片中，人们发现了一种未知的能量矿物——ForceMetal。经过初步调查，ForceMetal可以大大增强半机器人的能力。当局在陨石的坠落地点建立了用于挖掘矿石的巨大人工岛，并输送大量半机器人到岛上进行开采工作。然而，一段时间后，岛上的半机器人发生了暴动,将这些暴走的半机器人认定为反乱者后，反乱猎人组织派遣X和ZERO前去调查该岛，却发现岛上已经形成了颇具规模的叛乱军,X等人不得不在收集同伴的同时在岛上孤军奋战……总体来说，《指令任务》的剧情只能用“中庸”来形容,虽然小亮点不断，但贯穿《X》系列的精神——人类和半机器人的对立,在本作中几乎没有出现。《指令任务》的剧情更像是一款普通的RPG游戏，这是本作中较为遗憾的一个缺点。



最强机战高达专门志
机战FAN
Vol.2
机战OG
最新大作总力攻略
春季新模型冲击
OVA中盘解读
机战W
全剧情话本
连载开始
机战XO
机战W
最终极研究之卷
总力企划
品位机战
机战精神论
编号地狱 经典反派
机战读者大互动
最爱台词大比拼
机战FAN乐园
机战画廊
超级评刊总动员
VCD
机战OG动画第一卷
超精彩附录更大享受
豪华海报赠送



口袋迷必备的豪华收藏
口袋妖怪
迷你玩具典藏本
Pokemon Kids Collection
随刊附送
口袋游戏音乐大精选CD
超值定价
24元
1000种以上收录
口袋周边中最人气的系列玩具
1996-2007
十一年款款珍藏
千种以上全收录
上市热卖中 全面接受邮购
火热接受邮购!!



SO Play
偶像新势力
全国火热上市中!
偶像团体大特集
超值定价
12.80元
星路私房秘密大公开
最完整明星大事纪全回顾
183 CLUB
5566
五月天
S.H.E
Twins
+2007
整体运势
完全解密
全面接受邮购



口袋妖怪特训营!
2007
口袋迷年度纪念特辑
口袋必备知识特别训练
1438问答终极收录
超值定价18元
赠
口袋
迷你典藏
剧场版精选音乐集
口袋问题合计收录
1438问
全国上市中



Vol.88

读者调查表

认真填写回函，在背面贴好邮票投进信箱，就有机会得到超值礼品。本期回函卡抽奖截止时间为10月30日。

本期调查内容

请在□中打√即可

❶ 本期开始送DVD了，你觉得里面送的东西满意吗？

❷ 本期增加了页码，你觉得内容够充实吗？

❸ 你还希望增加哪些新内容？请详细写在下面

❺ 你觉得我们应该在哪方面进行强化

□ 新闻话题　□新作介绍　□游戏攻略

□ 游戏研究　□特别策划　□编读交流

□ 其他（请详细写在下面）

给边角栏留言吧！把你的话留在下面！

下面应该是你的涂鸦哦！

登陆掌机迷网络社区 magiczone.cn 与掌机玩家交流游戏人生

100011

你是否愿意结交掌机玩家

是□　　否□

选择“是”你的下列信息将会收录在边角栏中

姓名：＿＿＿＿＿＿ **性别：**＿＿＿＿＿＿

年龄：＿＿＿＿＿＿ **邮编：**＿＿＿＿＿＿

联系地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

E-mail/QQ/MSN：＿＿＿＿＿＿＿＿

电话号码：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

你是否愿意接受编辑的电话采访

是□　　否□

寄：北京安外邮局75号信箱

电子天下·掌机迷　收

邮政编码

北京市邮政管理局监制9952


口袋迷
PokéMon Fan 9
经典剧场版
苍海的王子
玛纳霏
赠品①
经典剧场版
《苍海的王子》
最新最热的经典剧场版
动画本期送出！由VCD
全面升级至DVD，原版
品质，精致字幕，珍藏
价值满点！真正的DVD
剧场版超大魄力冲击！
DVD大升级
赠品②
NDS/NDSL两用！
特别限定主机便携包
《口袋迷》特制，口袋迷独
享，口袋妖怪游戏迷必须拥
有的珍贵藏品，装主机装小
饰品都可实现，高档材料使
用，更加保护你的爱机。口
袋迷的标准配备！
全国上市
热卖中
普通版、豪华版
开心二选一
超值定价
19.8
元
接受邮购
第9辑
来啦！
豪华十金版
更加超值
特制封面
赠品①
剧场版DVD
赠品②
限定版海报
超经典剧场版短
篇漫画，全精选
80页，口袋迷的
绝对珍藏！
短编集
赠品③
80页合拼版
皮卡丘短篇集
赠品④
DP限定明信片
五张全套收藏
赠品⑤
NDS/NDSL两用！
限定主机便携包
豪华版超值定价
29.8
元
邮购请注明“口袋迷9” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部（收） 邮编：100011 联系电话：010-64472177 / 64472180 邮购免收邮资